World Boccia Reglamento Internacional 2025 - 2028 – v.1.2.1

Traducido por: Andrea Zamora y Teresa Calverol

WorldBoccia

Control de versión de documento

Cualquier cambio realizado en este Reglamento se indicará a continuación. Consulte el número de versión en la portada para identificar qué versión es ésta.

Versión	Cambios realizados	Por quién	Fecha
1.1	• Corrección de referencias. • Referencias al CA eliminadas. • Índice actualizado. • 4.1.5 la palabra “solo” ha sido eliminada. • 5.3 tres test adicionales. • 7.3 Entrenadores y Auxiliares deben mostrar su acreditación. • Alguna aclaración ha sido añadida a las reglas: 8 / 9.1.1.1 / 16.3 / 19.3. • 10.9.1 “detrás del box” ha sido eliminado y se ha añadido “fuera de la línea de tiro”. • 10.9.6 “área de competición” ha sido cambiada por “área de juego”. • 16.5.3 se ha añadido “o el puntero” (en el momento de soltar la bola).	SM	Marzo 2025
1.2	• 1. Se clarifica la definición de Competidor. • 4.1 Dispositivos auxiliares – información del número de canaletas ha sido añadido al chequeo de canaleta. • 4.1.4 Se ha eliminado y añadido información sobre las extensiones de una canaleta. • 4.1.6 Se ha añadido una nueva situación en el balanceo a ambos lados. • 7.4.3 Nueva regla añadida sobre los colores del uniforme. • 8 Control de bolas anterior al partido – número mínimo de bolas para que un competidor pueda jugar un partido, máximo número de bolas por box. • 9.2.2/16 Aclaración del rol del Auxiliar. • 10.9.6 Se ha añadido una referencia. • 10.14 Bola caída – aclaración sobre cómo actuar en BC3. • 15.10 Breve comunicación permitida desde el área de competición. • 16.3.1 Aclaración sobre Auxiliar y tarjeta amarilla. • 16.3.2 Se ha sustituido “Atleta” por “Competidor”. • 16.3.3 Nueva regla añadida. • 16.5.7 Referencia a la información añadida en 4.1.6. • 16.5.8 Se ha movido el balanceo a ambos lados en el parcial de desempate, de la 16.5.7 a la 16.5.8. • 16.9.4 Se ha reescrito una frase. • 16.10.3 Se ha añadido una aclaración.	SM	Marzo 2026

	• 16.12.4 Partido perdido por descalificación – se ha añadido una nueva regla con el número mínimo de bolas por competidor para empezar un partido. • 20 Tiempo técnico – se ha añadido información sobre cómo compartir canaletas en un partido de parejas BC3, así como la sustitución de canaletas y sillas.		
1.2.1	• 4.1.6 Se ha reescrito lo añadido en la v.1.2. • 7.4.3 Se ha sustituido “debería” por “debe”. • 8 Se ha añadido “de color”. • 10.14 Se ha aclarado que el balanceo a ambos lados de la canaleta no es necesario aquí. • 16.5.7 Se ha reescrito lo añadido en la v.1.2. • 16.12.4 Se ha añadido “de color”.	SM y JP	Abril 2026

==========

Ámbito y aplicación

Este Reglamento Internacional de World Boccia define cómo el deporte de la Boccia debe ser jugado. Estas reglas se aplican a todos los torneos autorizados por World Boccia. Un torneo autorizado por World Boccia es un evento reconocido como parte del Sistema de Competición de World Boccia. Además de este Reglamento Internacional de Boccia, una competición autorizada debe aplicar las siguientes reglas de World Boccia:

- Reglas de Clasificación de World Boccia
- Reglas de Antidopaje de World Boccia
- Reglas de Competición y Ranking de World Boccia

Por favor, consulten esta normativa junto a las reglas presentadas en este documento para entender qué se requiere cuando se compite en un torneo que World Boccia autoriza. World Boccia y el Comité Organizador Anfitrión pueden publicar aclaraciones a las reglas en la Guía Técnica del torneo, de acuerdo con el Delegado Técnico de World Boccia del torneo. Una aclaración de una regla sólo debe describir una aplicación específica de ésta para ese torneo, y no debe alterar el significado de la misma.

World Boccia reconoce que pueden surgir algunas situaciones que no se han tratado en este documento. Cualquier circunstancia que requiera un cambio de las reglas antes de que el torneo haya empezado, 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 tomar una decisión durante un torneo, se tomará con el asesoramiento del Árbitro Principal y el Delegado Técnico, que tendrán la decisión final. Estas circunstancias deben ser informadas a World Boccia inmediatamente.

El Reglamento Internacional de Boccia de World Boccia puede ser adaptado por las Naciones Miembro de World Boccia para sus torneos nacionales u otras competiciones que no formen parte del Sistema de Competición de World Boccia.

Espíritu del Juego

La ética y el espíritu del Juego son similares al tenis. Será bienvenida la participación del público. 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 Atleta. Se puede pedir a los espectadores que se marchen por un comportamiento inaceptable.

Traducciones

Está disponible una versión editable del Reglamento para los Miembros de World Boccia que deseen traducirlo a otros idiomas. Escribir un correo electrónico a admin@worldboccia.com si quisieran recibir el documento en inglés. World Boccia intentará publicar los documentos traducidos, aunque el ejemplar en inglés es la versión OFICIAL para todas las discusiones y apelaciones.

Fotografía

No se permite el uso del flash. Está permitida la filmación en vídeo de los partidos. Sin embargo, los trípodes y cámaras en el Área de Competición sólo pueden ser colocados con la aprobación del Árbitro Principal o del Delegado Técnico.

Índice

CONCEPTOS BÁSICOS

1. Definiciones 6
2. Tipos de partidos 7
3. Configuración de un Torneo 8
4. Material 9
5. Bolas de Boccia 12

PREPARACIÓN PREVIA AL PARTIDO

6. Calentamiento 14
7. Cámara de Llamadas 15
8. Control de Bolas anterior al partido 17

EN EL TERRENO DE JUEGO

9. Roles y responsabilidades 18
10. El Juego 20
11. Preparación de los siguientes parciales .. 26
12. Parcial Interrumpido 27
13. Parcial de desempate 27
14. Control de bolas posterior al partido 28
15. Comunicación 28

INFRACCIONES Y DESACUERDOS

16. Infracciones 30
17. Desacuerdos 35
18. Gestos / señales arbitrales 36

TIEMPOS MUERTOS

19. Tiempo Médico 40
20. Tiempo Técnico 40

Esquema del Terreno de Juego 41

CONCEPTOS BÁSICOS

1. Definiciones

Clasificación	Designación de los Atletas de acuerdo con el Reglamento de Clasificación de World Boccia.
División	Uno de los diversos niveles de competición dependiendo de la clasificación.
HOC	(Host Organising Committee) Comité Organizador Local.
HR, AHR, TD, ATD	Árbitro Principal (HR), Asistente del Árbitro Principal (AHR), Delegado Técnico (TD), Asistente del Delegado Técnico (ATD).
Entrenador	Miembro del equipo que participa en el partido como entrenador. El entrenador debe sentarse al lado de la mesa del marcador.
Competidor	(Side) En la División individual, un competidor es un (1) Atleta. En la División de Parejas, un Competidor son dos (2) Atletas. En la División de Equipos, un Competidor son tres (3) Atletas. Auxiliares, Operadores de Canaleta y Entrenadores, son miembros adicionales del Competidor, aunque Auxiliar y Operador de Canaleta se consideran parte de la unidad.
Auxiliar	(SA – Sport Assistant) Auxiliar para Atletas BC1 o BC4 que juegan con el pie, de acuerdo con las Reglas para Auxiliares.
Operador de Canaleta	(RO - Ramp Operator) Asiste a los Atletas BC3 de acuerdo con las Reglas para el Operador de Canaleta. Reconocido como Atleta por el IPC (Comité Paralímpico Internacional).
Bola	Una de las bolas rojas o azules, o la bola Blanca (ref. 5).
Bola Blanca	(Jack) Es la Bola Blanca Diana.
Bolas de Organización	(Competition Balls) Bolas de un fabricante con Licencia, proporcionadas por el HOC, para utilizarlas durante el Torneo.
Lanzar	(Propel) Término utilizado para definir la acción de lanzar una bola hacia el área de juego. Esto incluye el lanzamiento, patada, o deslizamiento de la bola cuando se utiliza un dispositivo auxiliar (canaleta). En la presente traducción se ha utilizado lanzar en lugar de impulsar (propel).
Bola no Jugada	(BNP – Ball Not Played) Aquellas Bolas que un Competidor no lanza durante un parcial. Las Bolas no jugadas se convierten en “Bolas Perdidas”.
Bola Perdida	(Dead Ball) Es una bola de color que ha salido fuera del campo tras haber sido lanzada, una bola retirada del campo por el Árbitro a consecuencia de una infracción, o una bola que no ha sido jugada una vez acabado el tiempo del competidor, o una bola que el Atleta ha decidido no jugar.
Bola de Penalización	(Penalty Ball) Es una bola adicional lanzada al finalizar un parcial, adjudicada por el Árbitro al cometer el otro competidor una infracción.
Balanceo a ambos lados	(Two-way swing) Mover claramente la canaleta al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha.
Fuera de la línea de tiro	(Out of the Way) Todas las pertenencias del Competidor deben ser movidas dentro de su box de lanzamiento de manera que no molesten al oponente. El Operador de Canaleta debe mover todo el material dentro de su box, de manera que no moleste al oponente, ni se dañe si éste lo mueve. El Atleta puede estar detrás de su box de lanzamiento.
Preparación de un lanzamiento	Para Atletas BC3: todo lo que sucede hasta el momento en que la bola es soltada. Para otras clases: todo lo que sucede hasta el momento en que el Atleta empieza a realizar el lanzamiento.
Lanzamiento	Solo para BC1, BC2 y BC4: todo lo que un Atleta hace desde el momento en que la bola está en la mano(s), pie o colocada en la posición para jugar, hasta que la bola es soltada.
Cuando la bola es soltada	El momento en que se pone la bola en movimiento, bien porque se suelta desde la mano/pie, o porque es movida por el puntero o chutada.
Material	Sillas de ruedas, canaletas, guantes, férulas, punteros, y cualquier otro dispositivo auxiliar.
Silla de ruedas	Silla de ruedas, scooter, camilla… Un Atleta DEBE usar una silla de ruedas para competir.
Dispositivo del Test de Rodadura	(Roll Test Device) Una rampa estándar de World Boccia para realizar el test de rodadura, que se usa para comprobar que las bolas ruedan.
Plantilla de Bolas	(Ball Template) Es una plantilla estándar de World Boccia con dos agujeros específicos utilizados para confirmar la circunferencia de las bolas.
Balanza	Es una balanza con una precisión de 0,01g usada para pesar las bolas.
Zona de Calentamiento	(Warm up Area) Zona designada para que los Atletas puedan calentar, antes de entrar en Cámara de Llamadas.
Cámara de Llamadas	(Call Room) Lugar donde registrarse antes de cada partido.
Área de Competición	(FOP - Field of Play) Área que contiene todos los terrenos de juego. Esto incluye los marcadores de tiempo.
Terreno de juego	(Court) Es el área delimitada por las líneas del campo. Esto incluye los boxes de lanzamiento.
Área de Juego	(Playing Area) Es el terreno de juego menos los boxes de lanzamiento.
Box de lanzamiento	(Throwing Box) Uno de los seis rectángulos marcados y numerados, desde los que juegan los Atletas.

Línea de lanzamiento	(Throwing Line) Es la línea del terreno de juego detrás de la cual los Atletas lanzan la bola.
Línea V	(V Line) Es la V que atraviesa el terreno de juego, y que la bola blanca debe cruzar completamente para estar en juego.
Cruz	(Cross) Es la marca en el centro del área de juego.
Cuadro Diana	(Target Box) Cuadrado de 35cm x 35cm en la Cruz para las bolas de penalización.
Torneo	(Tournament) La totalidad de la Competición o Competiciones incluyendo la clasificación de material. Un Torneo puede contener más de una competición.
Competición	(Competition) Todos los partidos individuales son una Competición. Todos los partidos de Parejas y Equipos son una Competición.
Partido	(Match) Un juego entre dos Competidores.
Parcial	(End) Una parte de un partido cuando todas las bolas han sido jugadas por ambos Competidores.
Parcial Interrumpido	(Disrupted End) Es cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego.
Parcial Reiniciado	(Restarted End) Es un Parcial Interrumpido que ha sido demasiado alterado para que las bolas sean reposicionadas, o se desconoce el resultado anterior a esa alteración, y entonces el parcial debe ser reiniciado.
Infracción	(Violation) Es una acción realizada por un Atleta, Auxiliar, Operador de Canaleta, Competidor o Entrenador, que sea contraria a las reglas del juego, y que conlleve una penalización.
Tarjeta Amarilla	(Yellow Card) Una tarjeta amarilla de alrededor de 7cm x 10cm y mostrada por el Árbitro para señalar una amonestación.
Tarjeta Roja	(Red Card) Una tarjeta roja de alrededor de 7cm x 10cm y mostrada por el Árbitro para señalar una descalificación.

2. Tipos de Partidos

Hay tres tipos de partidos en el sistema de competición de World Boccia.

2.1 Individual

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

En los eventos individuales, un partido consiste en cuatro (4) parciales. Cada Atleta inicia dos parciales con el control de la Bola Blanca alternándose entre Atletas. Cada Atleta tiene seis (6) bolas de color y debe entrar a la Cámara de Llamadas con un máximo de 6 bolas rojas, 6 bolas azules y 1 bola Blanca. El Competidor que tiene las bolas rojas ocupará el box de lanzamiento 3, y el Competidor con bolas azules ocupará el box de lanzamiento 4.

Los Atletas BC1 y BC4 que juegan con el pie tienen un Auxiliar que les asiste en el Terreno de Juego. Los Atletas BC3 tienen un Operador de Canaleta que los asiste. También un Entrenador puede acompañar cada Competidor al Terreno de Juego para todas las divisiones. El Entrenador debe sentarse en el área designada al final del Terreno de Juego.

2.2 Parejas

Hay dos eventos de parejas: 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 una Atleta femenina.

En los eventos de Parejas BC3 y Parejas BC4 un partido consiste en cuatro (4) parciales. Cada Atleta inicia un Parcial con el control de la Bola Blanca, pasando en orden numérico del box 2 al box 5. Cada Atleta juega con tres (3) bolas de color y debe entrar a la Cámara de Llamadas con un máximo de 3 bolas rojas, 3 bolas azules, y 1 bola Blanca por cada pareja. El Competidor que juegue con bolas rojas ocupará los boxes de lanzamiento 2 y 4, y el Competidor que juegue con bolas azules ocupará los

boxes de lanzamiento 3 y 5. Los Atletas jugarán todo el partido desde el box en el que empezaron el partido.

En las parejas BC3 cada Atleta es asistido por un Operador de Canaleta que debe cumplir las Reglas del Operador de Canaleta. Un entrenador puede acompañar cada pareja al Terreno de Juego. Durante el parcial el Entrenador debe sentarse en el área designada al final del Terreno de Juego.

Un sustituto para cada pareja sólo será permitido en eventos internacionales específicos para Jóvenes.

2.3 Equipos

Hay un evento de equipos para las clases BC1 y BC2. Los Atletas deben estar clasificados como BC1 o BC2. Un Equipo debe jugar el partido con 3 Atletas, y debe tener al menos un Atleta masculino y una Atleta femenina, y un Atleta BC1.

En la división de Equipos un partido consiste en seis (6) parciales. Cada Atleta inicia un Parcial con el control de la Bola Blanca, pasando en orden numérico del box 1 al 6. Cada Atleta tiene dos (2) bolas de color, y debe entrar a la Cámara de Llamadas con un máximo de 2 bolas rojas y 2 azules por Atleta, y una bola Blanca por equipo. El Competidor que tiene las bolas rojas ocupará los boxes de lanzamiento 1, 3 y 5, y el Competidor que tiene las bolas azules ocupará los boxes de lanzamiento 2, 4 y 6. Los Atletas jugarán todo el partido desde el box en el que empezaron el partido.

Se permite a cada Equipo sólo un Auxiliar. Un Entrenador puede acompañar a cada Equipo en el Terreno de Juego. Durante el parcial, el Entrenador debe sentarse en el área designada al final del Terreno de Juego.

Los sustitutos para cada equipo sólo serán permitidos en eventos internacionales específicos para Jóvenes.

3. Configuración de un Torneo

3.1 Terreno de Juego

La superficie debe ser plana y lisa (por ejemplo, hormigón pulido, parquet, caucho natural o sintético). La superficie debería estar limpia. No se puede utilizar ninguna sustancia que interfiera con la superficie de juego.

Las dimensiones son 12,5m x 6m con el área de lanzamiento dividida en 6 boxes. 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 las líneas para la cruz, son medidas haciendo una marca con un lápiz fino y poniendo la mitad de la cinta encima de esa marca. La línea frontal de lanzamiento y la V se situarán dentro de la zona no válida de la bola Blanca (ref. Esquema del Terreno de Juego, al final de este Reglamento).

Todas las líneas del Terreno de Juego tendrán entre 1,9cm y 7cm de ancho, y deben ser fácilmente reconocibles. Debería ser utilizada cinta adhesiva para marcar las líneas. Cinta ancha, de 4cm a 7cm de ancho, será utilizada para: líneas exteriores, línea de lanzamiento y la línea V. Cinta estrecha, de 1,9cm a 2,6cm de ancho, debería ser utilizada para: las líneas de separación de los boxes de lanzamiento, el cuadro diana, y la cruz. La medida interna del cuadro diana es de 35cm x 35 cm. Debe utilizarse cinta estrecha para marcar el exterior del cuadro diana de 35cm.

3.2 El marcador

El marcador debe estar situado en una posición en la que todos los Atletas que compiten en el partido puedan verlo claramente.

3.3 Equipo de medición de Tiempo

El Equipo debería ser electrónico.

3.4 Indicador de color Rojo/Azul

Pala de color utilizada por el Árbitro para indicar qué competidor (rojo o azul) juega a continuación. El Árbitro usa la pala y sus dedos para mostrar el resultado al final de cada parcial y al final del partido.

3.5 Dispositivos de medición

Los dispositivos, que incluyen cintas métricas, compases, galgas y linternas, serán usados por los Árbitros para medir distancias en el terreno de juego.

4. Material

Todos los dispositivos de test requeridos para realizar un torneo deben ser aprobados por el Delegado Técnico de World Boccia y/o el Árbitro Principal de cada evento autorizado.

La clasificación de material debe tener lugar al inicio del torneo, para los siguientes materiales:

- Sillas de ruedas
- Canaletas
- Punteros
- Guantes
- Férulas
- Dispositivos de comunicación

El Árbitro Principal y/o las personas designadas por él, dirigirán las comprobaciones a la hora determinada por el Delegado Técnico. Esto debería tener lugar antes del inicio de la competición. El material comprobado y aprobado recibirá un sello o pegatina oficial para cada pieza incluida una pegatina para cada parte de la canaleta. Guantes, férulas u otros dispositivos similares que el Atleta utilice en el Terreno de Juego, necesitan documentos aprobados por la Clasificación y que deben ser llevados a la Clasificación de Material y a la Cámara de Llamadas. El documento de Clasificación es válido durante el periodo que se indica en el mismo documento. (La Clasificación puede ser permanente o temporal).

Los Atletas (Operador de Canaleta/Auxiliar incluidos) que utilizan dispositivos de comunicación en el Área de Competición, deben tener estos dispositivos aprobados en la clasificación de material y deben recibir el sello/pegatina oficial. Un dispositivo de comunicación sólo será aprobado si es esencial para la comunicación del Atleta con el Árbitro, para dar instrucciones a su Auxiliar siguiendo las reglas permitidas para la comunicación en el Terreno de Juego, o si se requiere para el movimiento de su silla de ruedas. (Ref.: 15.9).

No está permitido solicitar que se certifique cualquier cosa después de la clasificación del material, excepto en circunstancias extraordinarias (por ejemplo, un cambio de silla de ruedas durante un partido) con la aprobación del Árbitro Principal.

El material está sujeto a controles sorpresa en cualquier momento durante el torneo, a criterio del Árbitro del campo o del Árbitro Principal (o su Asistente). Si se encuentra material utilizado en el Terreno de Juego que no cumple con los requerimientos, el Atleta recibirá una tarjeta amarilla (ref.

16.9.5). El Competidor entonces podrá utilizar un tiempo técnico para reparar o reemplazar el material de acuerdo con la regla 20.1. Si el Atleta no puede reparar o reemplazar el material dentro del tiempo disponible, ese material no podrá ser utilizado más en ese partido.

4.1 Dispositivos Auxiliares

Los Dispositivos Auxiliares, como **canaletas** usadas por los Atletas de la división BC3, están sujetos a la aprobación durante la clasificación de material de cada torneo. Un Atleta puede llevas más de una (1) canaleta para ser aprobada y tenerla como recambio en caso de necesidad. Los **guantes** y/o **férulas** utilizadas por algún Atleta, en su mano de lanzamiento, deben tener la aprobación documentada de los clasificadores y deben ser llevados a la Clasificación de Material y a la Cámara de Llamadas.

4.1.1 Una canaleta cuando está tumbada de lado debe caber en un área de 2,5m x 1m. Esta área es tridimensional; ninguna parte de la canaleta puede sobrevolar el interior de cualquier línea. Las canaletas deben tener la base y todas las piezas en su máxima extensión durante la medición. Esto incluye cualquier dispositivo que sujete la bola por encima de la canaleta. Debe ser imposible que la canaleta se extienda más allá del límite máximo, de lo contrario es ilegal. Marcas o líneas para indicar la extensión máxima permitida de cualquier parte de la canaleta o del soporte de las bolas, no son suficientes.

4.1.2 Para evitar daños, sólo un miembro del equipo debería manejar la canaleta durante la clasificación de material. Una vez aprobada en la clasificación de material, el Árbitro pondrá el sello de validación o pegatina suministrada por el Comité Organizador Local (HOC) para todos los materiales aprobados para la competición.

4.1.3 La canaleta no puede contener ningún elemento mecánico que ayude a la propulsión, o aceleración/deceleración de la bola, o ayudas para la orientación de la canaleta (por ejemplo, láseres, niveles, frenos, mecanismos de visión, alcance, etc.). Estos elementos mecánicos no están permitidos ni en la Cámara de Llamadas ni en el Área de Competición. Una vez el Atleta suelta la bola, nada debería obstruirla en ningún sentido. No se permite ninguna pieza elevada situada en el extremo superior de la canaleta. Un accesorio fijo o temporal, adherido a la canaleta, no puede ser usado para ver/apuntar/orientar la canaleta. Esto incluye aros, anillos y soportes. Cualquier riel lateral u otra protuberancia no debe exceder la altura (diámetro) de la bola. El riel final/riel superior no debe exceder la altura de los rieles laterales.

4.1.4 Cuando una bola es soltada, la canaleta no puede sobrevolar ninguna parte de la línea de lanzamiento. En esta situación la canaleta es la base y todo lo que se añade y utiliza para el lanzamiento específico de esa bola.

4.1.5 No hay ninguna restricción a la longitud del puntero usado por el Atleta para deslizar la bola por la canaleta. 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 cuando se libera la bola. No está permitido tener el puntero fijado a la silla de ruedas, a la canaleta o a cualquier otra superficie (excepto al Atleta) durante el lanzamiento (ref. 16.5.2). La suelta de la bola debe ser causada por la acción del Atleta utilizando el puntero. Se acepta que un Atleta mueva su silla de ruedas, únicamente por sí mismo, mientras está en contacto con la bola para lanzarla. Levantar o bajar una compuerta no es legal. Cuerdas, cintas, tiras de tela, etc., no son punteros.

4.1.6 Después que el Árbitro presente la Bola Blanca, y antes de que se lance ésta, el Atleta que lanza debe balancear claramente su canaleta al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha – de aquí en adelante referido como “balanceo a ambos lados” (ref. 16.5.7). (Esto asegura que el Operador de

Canaleta no puede ayudar a apuntar el primer lanzamiento, mientras el Árbitro está ocupado en otra cosa). La canaleta no debe tener ninguna marca o ningún dispositivo que indique la posición de inicio de la canaleta para el balanceo a ambos lados (por ejemplo: no está permitido ningún elemento graduado en la base de la canaleta).

Para los Parciales de Desempate, tanto en Individual como en el juego de Parejas, cada Atleta debe realizar el balanceo a ambos lados antes de lanzar su primera bola (para Parejas, esto es un balanceo simultáneo), pero sólo después que el Árbitro indique que es su turno (ref. 13.5). También se debe balancear a ambos lados la canaleta antes del lanzamiento de cualquier bola de penalización.
Los Atletas a los que les queden bolas deben reorientar la canaleta antes de lanzar su bola haciendo el balanceo a ambos lados cuando ellos o su pareja vuelven desde el Área de Juego (para Parejas, esto es un balanceo simultáneo – ambos Atletas DEBEN balancear su canaleta antes de soltar la bola). Si al Atleta no le quedan bolas, él/ella no necesita hacer el balanceo (ref. 16.5.7).
En un partido de BC3, independientemente de la situación, cuando se devuelve una bola del área de juego a un Atleta para que la vuelva a lanzar, se debe hacer el balanceo a ambos lados antes de volver a lanzar una bola (ref. 16.5.7).
No es necesario balancear la canaleta entre los demás lanzamientos.

4.1.7 Un Atleta puede utilizar más de un puntero durante un partido. Todos los dispositivos auxiliares deben permanecer dentro del box del Atleta durante todo el parcial o estar colocados de forma segura en la silla ruedas del Atleta. Si el Atleta desea utilizar cualquier objeto (botellas, abrigos, pins, banderas, …) u otro material deportivo (puntero, canaleta o extensiones de canaleta…) durante un parcial, estos objetos deben estar en el suelo dentro del box del Atleta o colocados de forma segura en su silla de ruedas al inicio de ese parcial. Si un objeto es sacado fuera del box del Atleta durante el parcial, el Árbitro juzgará de acuerdo con la regla 16.7.1.

4.1.8 Si el material de un Atleta se rompe durante un partido, el Árbitro parará el tiempo y a ese Competidor se le darán diez (10) minutos de tiempo técnico para reparar o reemplazar el material. En un partido de Parejas, un Atleta puede compartir la canaleta con su compañero si es necesario. Una canaleta puede también ser sustituida entre parciales. Cualquier canaleta de reemplazo debe tener el sello/pegatina de validación para la competición. El Árbitro Principal debe ser informado de este cambio. Los recambios pueden venir de fuera del Área de Competición (ref. 20). Un competidor puede tener un sólo tiempo técnico por partido.

4.1.9 Si una bola(s) o el material de un Atleta se daña debido a una acción (no intencionada) del competidor contrario y, por lo tanto, el Atleta no puede continuar utilizando el material de forma adecuada, ese oponente perderá el partido (Ref.: 16.12.1). Si, según el Árbitro, el daño fue causado de forma intencionada, 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. Scooters o camillas/camas (con documento aprobado por clasificación) pueden también ser utilizados. No hay restricción en la altura del asiento para los Atletas BC3, siempre y cuando permanezcan sentados cuando impulsen una bola. Para los demás Atletas, la máxima altura del asiento es de 66cm desde el suelo hasta el punto más bajo del asiento donde la nalga está en contacto con el cojín (ref. 16.7.3, 16.7.6).

4.2.2 Si una silla de ruedas se rompe durante el partido, el tiempo deberá pararse y al Competidor se le dará un tiempo técnico de diez (10) minutos por partido para repararla o reemplazarla. Si la silla de ruedas no puede ser reparada, el Atleta puede reemplazar la silla rota por otra silla, o debe continuar jugando con la silla de ruedas rota. Una silla de ruedas también puede ser reemplazada entre parciales. Si la silla de ruedas de reemplazo no ha sido chequeada en la clasificación de material de

previa al torneo, puede ser chequeada en el terreno de juego. Cualquier bola que el Atleta no pueda jugar será considerada bola perdida.

4.2.3 En caso de conflicto con la silla de ruedas, el Árbitro Principal (o su Asistente) junto con el Delegado Técnico decidirán la resolución. Su decisión es definitiva.

4.3 Adaptaciones a las Sillas de Ruedas

4.3.1 Se permite que los Atletas utilicen soportes posturales en su silla de ruedas de competición, con el fin de mejorar la estabilización del cuerpo. Estos soportes pueden incluir correas pélvicas, correas de pecho o arneses, correas de tobillo, adaptaciones del asiento, correas de pierna/pie, soportes torácicos y otros. Este tipo de soportes deben ser revisados, aprobados y documentados durante el proceso de clasificación.

4.3.2 NO se puede añadir ningún dispositivo a la silla de ruedas de competición que controle o dirija la extremidad superior/extremidad inferior para darle al Atleta una ventaja injusta al lanzar la bola hacia el área de juego (por ejemplo, una guía externa que ayude a la dirección de un lanzamiento/patada/soltada de la bola). Cualquier dispositivo de este tipo debe quitarse para que la silla de ruedas sea elegible para la competición.

5. Bolas de Boccia

En las competiciones autorizadas por World Boccia, cada Atleta o competidor puede usar su propio juego de bolas de Boccia. Un juego de bolas de Boccia está compuesto por seis bolas rojas, seis bolas azules, y una Bola Blanca. En Cámara de Llamadas sólo está permitido un juego de bolas entero por competidor. En las divisiones individuales cada Atleta puede usar su propia bola Blanca. En las divisiones de Parejas y Equipos, cada competidor debe usar una única bola Blanca. Si un Atleta o competidor no lleva sus propias bolas a la Cámara de Llamadas, entonces se les proporcionará bolas de organización.

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

5.1 Construcción

Toda bola que se utilice en competiciones de World Boccia debe ser de un fabricante autorizado. La bola debe estar marcada con el logotipo oficial del fabricante y el logotipo oficial autorizado de World Boccia.
Una bola debe pesar 275g ± 12g y la circunferencia debe ser de 270mm ± 8mm.

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

Una bola debe ser esférica y construida con paneles de tamaño uniforme. Todos los paneles deben coserse uniformemente juntos para definir la forma esférica. Todos los paneles de una bola deben ser del mismo material

Una bola debe ser construida con materiales con características de baja elongación y elasticidad incluyendo el vinilo, tejido de poliuretano, piel, piel sintética, gamuza u otro material similar.

Una bola debe rellenarse con bolitas o perlas de tamaño uniforme hechas 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 que no haya obtenido una licencia antes del 1 de enero de cada año, solo debe ser comercializada por un fabricante a partir del cierre del último evento del año en curso, de categoría "Major" o "Qualification" (consulte la sección 1.3 del Competition & Ranking Manual).

5.2 Condición

Una bola debe estar en buenas condiciones. En buenas condiciones significa que se ajusta a su propósito, de calidad satisfactoria, no dañada y acorde a cualquier estándar de rendimiento. 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 se ha manipulado si se diferencia de la bola original presentada por el fabricante con licencia, excepto cuando la diferencia sea producida por el desgaste normal por el uso o por la preparación normal para jugar. Cualquier cosa que cambie la propiedad de la superficie o el material de relleno de la bola y que se pueda ver o sentir, se considerará manipulación.

El desgaste normal es el deterioro esperado en la condición de una bola que se usa habitualmente, como ser lanzada repetidamente al terreno de juego. Por ejemplo, puede haber un patrón de desgaste debido al estilo de lanzamiento o al agarre utilizado por un Atleta, o donde la bola interactúa con un punto consistente de la rampa o del puntero, debido a la flecha/marca utilizada como patrón circular en la bola. La preparación aceptable para el juego es el mantenimiento de una bola para que permanezca en buenas condiciones, como mantener el peso y la suavidad deseada de una bola. Por ejemplo, la bola se puede suavizar, o se pueden reemplazar las mismas bolitas o perlas que se utilizaron originalmente en la bola, para mantener el peso.

La superficie de la bola no debe tener pinchazos o cortes visibles. La bola no debe tener agujeros en las esquinas (vértices) de los paneles cuando la comparamos con una bola original, o tiene una delaminación excesiva. Delaminación significa que parte del panel se está separando 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. Se puede marcar una bola con un bolígrafo o rotulador con el fin de identificar la bola (por ejemplo, números o letras) y/o con el fin de identificar cómo se debería usar esa bola (por ejemplo, un punto o una flecha). El color original del panel debe ser identificable alrededor de cualquier marca añadida al mismo. No debe haber ninguna marca en una costura o que la atraviese, de modo que la costura pueda todavía ser vista e inspeccionada. No debería haber ninguna marca sobre el logotipo del fabricante aprobado ni sobre el logotipo de World Boccia.

La superficie de la bola no debe tener ninguna sustancia aplicada en ella. La superficie de la bola no debe tener abrasiones aplicadas a ella, que no resulten del uso normal de la misma. No debe haber marcas de desgaste visibles o áreas de frotamiento, lijado o raspado que den lugar a diferencias significativas en la textura de la bola. No debe haber ninguna abrasión a lo largo de la longitud de una o más costuras.

La bola no debe tener rasgaduras o que le falten hilos, y que no haya más de dos puntos que se hayan recosido. Las costuras deben ser las mismas que las del fabricante original, y deben ser consistentes en la totalidad de la bola.

5.3 Bolas confiscadas

Si una bola falla en el test de bolas anterior o posterior al partido, la bola será confiscada. Una vez una bola es confiscada, después de que lo revise el Árbitro Principal / Asistente del Árbitro Principal, el Árbitro confirmará entonces si hay o no sospecha que la bola ha sido manipulada. Solamente si hay sospecha, un comité de tres personas revisará la bola confiscada. El comité debe estar formado por al menos dos personas, entre el Árbitro Principal, el Asistente del Árbitro Principal, el Delegado Técnico, o el Asistente del Delegado Técnico. El tercer miembro puede ser un árbitro internacional que no haya estado involucrado en la decisión inicial. Este comité se formará inmediatamente después de tomar la decisión de confiscar una bola. Si la decisión inicial de confiscar una bola se ha hecho en la Cámara de Llamadas, el comité debe revisar la bola mientras el partido se está disputando, y toma una decisión cuando finaliza el partido. Si la decisión inicial de confiscar una bola se realiza al final del partido, el comité debe revisar la bola antes de que se confirme el resultado del partido.

El comité realizará diversos test para determinar si una bola ha sido manipulada o es sólo una “bola fallida”. El comité evaluará la bola y podrá utilizar tres test adicionales para evaluar si la bola ha sido manipulada con:

- Test de la aguja/sonda
- Test de fricción
- Test de detección de metales

Si, después que el comité haya revisado una bola, se decide que **no se ha** manipulado, entonces la bola será retenida hasta el final del Torneo, y después será devuelta al Atleta.

Si, después que el comité haya revisado una bola, se decide que **ha sido** manipulada, entonces el comité adjudicará una tarjeta roja y el Atleta será descalificado del Torneo. De acuerdo con el Código de Ética de World Boccia, el Atleta será denunciado a la Comisión Ética de World Boccia. La bola o bolas manipuladas serán retenidas por World Boccia como pruebas para la Comisión Ética de World Boccia. Por favor, consulte el Código de Ética de World Boccia para obtener más información sobre el proceso de la Comisión Ética.

PREPARACIÓN PREVIA AL PARTIDO

6. Calentamiento

6.1 Antes del inicio de cada partido se asignará a los Atletas un periodo de tiempo para calentar en la Zona de Calentamiento designada. Durante el tiempo programado de competición, la Zona de Calentamiento sólo puede ser utilizada por los Competidores que jugarán el siguiente partido programado. Los Atletas y su cuerpo técnico (Entrenador, Auxiliar, Operador de Canaleta) sólo pueden entrar en la Zona de Calentamiento e ir hacia su campo de calentamiento asignado dentro de su tiempo programado. (ref. 16.9.1)

6.1.1 Horario de Calentamiento: para todas las divisiones, la Zona de Calentamiento abrirá 95 minutos antes de la hora programada de inicio del partido, y cerrará 40 minutos antes del inicio del partido. Cuando la Cámara de Llamadas cierre para los últimos partidos del día, los Atletas que no hayan jugado durante el día podrán utilizar la Zona de Calentamiento para entrenar durante 60 minutos. El Delegado Técnico podrá ajustar este periodo de tiempo para permitir un acceso razonable a la Zona de Calentamiento y adaptarlo al horario de la competición. Los participantes serán informados de cualquier cambio en el horario normal.

6.2 Los Atletas pueden estar acompañados dentro de la zona de calentamiento por un número máximo de personas, que serán las siguientes: (ref. 16.9.1)

- BC1: 1 Entrenador, y 1 Auxiliar
- BC2: 1 Entrenador, y 1 Auxiliar
- BC3: 1 Entrenador, y 1 Operador de Canaleta
- BC4: 1 Entrenador, y 1 Auxiliar
- Parejas BC3: 1 Entrenador, y 1 Operador de Canaleta por Atleta
- Parejas BC4: 1 Entrenador, y 1 Auxiliar
- Equipos (BC1/2): 1 Entrenador, y 1 Auxiliar

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

7. Cámara de Llamadas

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

7.2 Los Atletas pueden estar acompañados dentro de Cámara de Llamadas por un número máximo de personas, que son las siguientes:

- BC1: 1 Entrenador, y 1 Auxiliar
- BC2: 1 Entrenador
- BC3: 1 Entrenador, y 1 Operador de Canaleta
- BC4: 1 Entrenador (y un auxiliar si el Atleta juega con el pie)
- Parejas BC3: 1 Entrenador, y 1 Operador de Canaleta por Atleta
- Parejas BC4: 1 Entrenador (y un auxiliar si el Atleta juega con el pie)
- Equipos (BC1/2): 1 Entrenador, y 1 Auxiliar

7.3 Antes de entrar en la Cámara de Llamadas, cada Atleta y cada Operador de Canaleta debe mostrar su dorsal y su acreditación. Entrenadores y Auxiliares deben mostrar su acreditación. Los dorsales deben estar claramente visibles en la parte delantera y pueden ser fijados al Competidor o a la silla de ruedas. Los Operadores de Canaleta deben llevar el dorsal que corresponde al Atleta que ellos asisten, claramente visibles en su espalda. De no cumplir con estos requisitos será rechazada su entrada a Cámara de Llamadas.

7.4 El registro de todos los partidos se hace en la mesa de la Cámara de Llamadas, que está en la entrada de la cámara. Un Competidor que no se presente a tiempo en la Cámara de Llamadas perderá el partido.

7.4.1 Para todas las divisiones, todos los Atletas deben estar registrados entre treinta y cinco (35) y veinte (20) minutos antes del tiempo programado de inicio del partido en el que está previsto que participen.

7.4.2 Cada Competidor (Individual, Pareja o Equipo, incluyendo cualquier Auxiliar/Operador de Canaleta y Entrenador) debe registrarse a la vez, y deben llevar todo su material y las bolas con ellos. Cada Competidor debería llevar a Cámara de Llamadas <u>sólo las cosas necesarias</u> para competir. Se puede hacer una excepción para los Entrenadores que estén en el terreno de juego en dos partidos consecutivos y no puedan registrarse a tiempo en la Cámara de Llamadas para el segundo partido.

7.4.3 Un Competidor solo puede entrar en Cámara de Llamadas cuando viste el color de uniforme correcto. Éste debe ser el color de su primer uniforme, a menos que el oponente sea un Competidor

con “ranking” más alto y tenga un color similar en su primer uniforme. En ese caso, deberá vestir con su segundo uniforme.

7.5 Una vez registrados y dentro de la Cámara de Llamadas, los Atletas, Entrenadores, Auxiliares/Operadores de Canaleta no pueden salir de ella. Si lo hicieran, no se les será permitida la reentrada y no podrán tomar parte en el actual partido (la regla 7.12 es una excepción). Otras excepciones serán consideradas por el Árbitro Principal (o su Asistente) y/o el Delegado Técnico.

7.6 Todos los Competidores deben permanecer dentro de Cámara de Llamadas en el área designada para ese partido inmediatamente después de haberse registrado. Si un Atleta necesita jugar dos partidos seguidos, el Entrenador o el Mánager de Equipo (“Team Manager”) puede, con el permiso del Delegado Técnico, registrar al Atleta para el siguiente partido. Esto incluye los partidos de eliminatorias en los que el Atleta progresa al siguiente nivel y no puede cumplir con los límites de tiempo establecidos para Cámara de Llamadas.

7.7 A la hora señalada, se cerrarán las puertas de la Cámara de Llamadas y ninguna otra persona o material deportivo o bolas pueden entrar o tomar parte en el partido (las excepciones pueden ser consideradas por el Árbitro Principal o la persona a quien designe).

7.8 Los Árbitros de cada partido entrarán en la Cámara de Llamadas para preparar el partido como muy tarde cuando se cierren las puertas de ésta.

7.9 El Árbitro puede solicitar a los Atletas que muestren su dorsal, su acreditación y los documentos de identificación.

7.10 Todo el material será revisado en la Cámara de Llamadas para verificar que éste lleva la pegatina oficial para usar durante el Torneo. Cualquier material que falle en un control, no podrá utilizarse en el Terreno de Juego, y recibe una tarjeta amarilla.

7.11 Lanzamiento de la moneda: el lanzamiento de la moneda será realizado en Cámara de Llamadas. El Árbitro lanzará al aire una moneda y el Competidor que gana el sorteo elige si juega con rojas o con azules. A los Competidores les está permitido examinar cuidadosamente (con cuidado y bajo la supervisión del Árbitro) las bolas de Boccia del Competidor contrario, después del lanzamiento de la moneda y antes del control de Bolas.

7.12 Si hay un retraso en el horario, mientras la Cámara de Llamadas está operativa, el Árbitro Principal o la persona a quien designe, puede permitir el uso del lavabo según el siguiente procedimiento:

- El otro Competidor del partido debe ser informado;
- El Atleta será acompañado por un miembro de la organización;
- El Atleta debe regresar a Cámara de Llamadas dentro de los diez (10) minutos que se le dan; de no volver a tiempo perderá el partido.

7.13 La regla 7.12 no se aplicará si un retraso es causado por el Comité Organizador. Si los partidos son retrasados, el Comité Organizador Local (HOC) notificará a todos los Jefes de Equipo lo antes posible por escrito y el Delegado Técnico revisará el horario.

7.14 Los traductores sólo pueden entrar en la Cámara de Llamadas o al Área de Competición, si un Árbitro les pide hacerlo. El traductor debe estar presente en el área designada con el fin de ser elegibles para entrar a la Cámara de Llamadas o al Área de Competición.

8. Control de bolas anterior al partido

Cada Atleta o competidor debe presentar sus bolas en Cámara de Llamadas para ser examinadas antes de cada partido. Los test confirmarán que cada bola cumple con los criterios que definen la construcción y condición de una bola legal de Boccia.

En cada terreno de juego, y después del lanzamiento de la moneda, se examinarán las (7) siete bolas que cada competidor usará durante el juego (la bola Blanca más las seis bolas de color). Los test que se realizarán en la Cámara de Llamadas son:

- Test de rodadura
- Inspección de la bola
- Test de circunferencia
- Test del peso

El procedimiento para estos test se puede encontrar en el Manual de Procedimientos del Árbitro.

Si una o más bolas fallan uno o más de estos test, la bola fallida le será confiscada al Atleta, y éste recibirá una tarjeta amarilla. Una bola roja o azul fallida no será reemplazada. Una bola Blanca fallida será reemplazada por una bola Blanca de la organización seleccionada por el Atleta entre las bolas Blancas de competición disponibles.

El Atleta o competidor jugará con las bolas restantes que han pasado todos los test de la Cámara de Llamadas. Si un Atleta tiene más de una bola rechazada durante el mismo control, se sancionará sólo con una tarjeta amarilla; pero el Atleta jugará con una bola menos por cada bola que haya sido confiscada. Para jugar el partido, cada Competidor debe tener un mínimo de tres (3) bolas de color. Si un Competidor no tiene el mínimo de 3 bolas de color para empezar el partido, pierde el partido por descalificación (ref. 16.12.4).

Los Atletas, Auxiliares/Operadores de canaleta y los Entrenadores pueden observar el control de las bolas. Si una bola falla, el Test no será repetido, a menos que el árbitro no haya seguido el correcto procedimiento del Test.

Para las divisiones de Parejas y Equipos, todos los Atletas, Operadores de canaleta y Auxiliares de un competidor son considerados como una sola entidad. Si una bola falla un test, el competidor recibe una tarjeta amarilla.

Si una o más bolas son confiscadas durante el Chequeo de Bolas, la pareja/equipo puede escoger qué Atleta/s juega/n con menos bolas (ref.: 16.9.3) (la pareja/equipo pueden escoger a uno diferente en cada parcial), considerando que:

- Cada jugador puede tener como máximo de dos (2) bolas de color en un equipo, o tres (3) en una pareja, dentro de su box.
- En una pareja/equipo, todos los jugadores deben tener al menos una (1) bola para lanzar en cada parcial.

Una vez el control de Cámara de Llamadas ha sido completado, el Árbitro se quedará con las bolas hasta que ambos competidores lleguen al terreno de juego y las distribuirá después de que todas las bolsas sean colocadas en la mesa del marcador.

EN EL TERRENO DE JUEGO

9 Roles y responsabilidades

9.1 Atleta

El Atleta es el individuo que tiene el control del lanzamiento de la bola. Él/ella debe lanzar la bola sin asistencia, sin ningún contacto con nadie durante el lanzamiento de la bola.

9.1.1 Responsabilidades del Capitán

9.1.1.1 En las divisiones de Parejas y Equipos, cada Competidor estará liderado por un capitán para cada partido. El capitán debe ser claramente identificado, por ejemplo, llevando una "C" o un brazalete de capitán (si el capitán no está identificable, no es una infracción, busca una manera de identificarlo en la Cámara de Llamadas). El capitán actuará como representante de la Pareja/Equipo y asumirá las siguientes responsabilidades:

9.1.1.2 Representar a la Pareja/Equipo en el sorteo de la moneda antes del partido, decidiendo si juegan con bolas rojas o azules y decidiendo quien calienta primero.

9.1.1.3 Representar a la Pareja/Equipo en el nuevo sorteo antes del parcial de desempate y decidir quién empieza el parcial de desempate.

9.1.1.4 Pedir un tiempo técnico o médico. El Entrenador, Auxiliar u Operador de Canaleta pueden también pedir un tiempo técnico o médico.

9.1.1.5 Aceptar la decisión del Árbitro cuando le notifica el resultado.

9.1.1.6 Consultar con el Árbitro en una situación de parcial interrumpido o cuando haya un desacuerdo.

9.1.1.7 Firmar el acta o designar a alguien para que firme en su nombre. La persona firmante lo hará con su propio nombre. Cuando se usen actas electrónicas, el Atleta puede confirmar que está de acuerdo, clicando "OK" por sí mismo o dar consentimiento al Juez de Tiempo o al Árbitro para que clique "OK" en su nombre.

9.1.1.8 Resolver un desacuerdo. Como se describe en la Regla 17.1, el Capitán/Atleta es el que debe solicitar una aclaración. El Entrenador o el Auxiliar/Operador de Canaleta, también pueden hablar con el árbitro, con el permiso de éste, durante la discusión. Si la traducción es necesaria, un traductor también puede asistir según la regla 15.7 y 15.8.

9.2 Asistentes del Atleta

9.2.1 Operador de canaleta

Un Operador de Canaleta (RO) se reconoce como Atleta y debe cumplir con las reglas aplicadas a los Atletas, excepto las que se aplican para clasificación. En este Reglamento, los Operadores de Canaleta deben seguir las reglas asignadas para ellos. Cuando se menciona "Atleta" en este reglamento, se refiere a las personas que lanzan la bola. El Operador de Canaleta debe cumplir con la norma de World Boccia sobre la nacionalidad de los Competidores. Un Operador de Canaleta puede asistir sólo a un Atleta. El Operador de Canaleta debe ser el mismo para toda la competición; excepto si el Operador de Canaleta no está disponible. Si no está disponible, el Operador de Canaleta puede ser sustituido. Para que una sustitución sea permitida, debe notificarse al mostrador de Información de la competición antes de la obertura de los campos de calentamiento para ese partido en cuestión. El Delegado Técnico (o su asistente) debe notificar *inmediatamente* al oponente cuando los campos de calentamiento estén disponibles. Si un Operador de canaleta pasa a ser no

disponible en la zona de calentamiento, en la Cámara de Llamadas o en el área de competición, el Operador de canaleta debe ser examinado por el personal médico asignado a la instalación (en el área de competición, debería pedirse un tiempo médico). Si el personal médico confirma que el Operador de canaleta no es capaz de continuar el partido, éste puede ser sustituido durante el tiempo médico o entre parciales. Cualquier de Operador de canaleta sustituto debe tener una licencia de Operador de canaleta de BC3, y debe haber completado en entrenamiento antidopaje.

Los Operadores de Canaleta que asisten a los Atletas BC3, mueven la canaleta según se lo indique el Atleta. Los Operadores de Canaleta deben estar dentro del box de su Atleta, y no pueden mirar hacia el Área de Juego durante los Parciales (ref.: 16.6.2). Se podrá hacer una excepción en el caso de los recintos donde se transmita el partido en directo, para que los espectadores puedan disfrutar de la experiencia, y en los que el Operador de Canaleta pueda ver la pantalla y, por lo tanto, mirar indirectamente hacia el área de juego. El Delegado Técnico, consultando al comité organizador, tiene la decisión final en estos asuntos.

Los Operadores de Canaleta realizan tareas tales como:

- Posicionar la canaleta – cuando el Atleta le indique que lo haga;
- Ajustar o estabilizar la silla del Atleta - cuando éste le indique que lo haga
- Modificar la posición del Atleta – cuando éste le indique que lo haga;
- Redondear y/o dar la bola al Atleta – cuando éste le indique que lo haga;
- Realizar acciones de rutina antes o después de soltar la bola;
- Recoger las bolas al final de cada Parcial – cuando el Árbitro recoge la bola y dice “¡un minuto!”;
- Ayudar en la conversación entre el Atleta y el Árbitro – con la aprobación del Árbitro;

Cuando la bola está siendo soltada, el Operador de Canaleta (ref. 16.5.3):

- No debe tener contacto físico directo con el Atleta (no tocar al Atleta bajo ningún concepto);
- No debe ayudar al Atleta empujando o ajustando la silla de ruedas;
- No debe estar tocando el puntero (ref. 16.5.3, 16.5.4)

9.2.2 Auxiliar

A los Atletas BC1 y BC4 que juegan con el pie se les permite tener un auxiliar (no es obligatorio tener un Auxiliar en el área de competición, si el Atleta tiene los medios para jugar sin Auxiliar). El Auxiliar de BC1 y BC4 que juega con el pie, debería colocarse detrás del box de lanzamiento del Atleta y puede entrar en el box cuando su Atleta se lo indique. El Auxiliar realiza las mismas tareas que el Operador de Canaleta con la excepción del posicionamiento de la canaleta.

Cuando el Atleta empieza el lanzamiento, el al Auxiliar no se le permite tener contacto físico directo con el Atleta (no tocar al Atleta bajo ningún concepto ref. 16.5.3); y no tiene permiso para ayudar al Atleta empujando o modificando la silla de ruedas.

9.2.3 Entrenador

Está permitido que un Entrenador por cada Competidor entre en el Área de Calentamiento, Cámara de Llamadas y Área de Competición para cada División (ref. 6.2, 7.2). Durante el Parcial, los Entrenadores deben estar sentados al lado de la mesa del marcador en la zona designada para ellos. Un Entrenador puede ser cualquiera que haya sido registrado como participante del mismo país que el Atleta al que está acompañando.

10 El juego

10.1 Calentamiento en el Terreno de Juego

Antes del inicio del partido, un competidor puede realizar un calentamiento lanzando 6 bolas de color y la bola Blanca en un periodo de 2 minutos. En la competición individual, este calentamiento lo realizan ambos competidores simultáneamente. En las competiciones de Parejas y Equipos, los calentamientos se realizan por separado.

10.1.1 Procedimiento para la competición individual: se dirigen desde la Cámara de Llamadas hasta el campo asignado en el Área de Juego, una vez en el campo, ambos competidores se colocan ellos mismos en sus boxes de lanzamiento designados. El árbitro indicará el comienzo de los dos minutos de tiempo de calentamiento durante el cual los competidores podrán lanzar todas sus bolas, incluida la bola blanca. Ambos competidores podrán jugar sus bolas a ambos lados del campo. Se espera que ambos competidores se comporten de manera cooperativa permitiendo al otro competidor jugar sus bolas. Si el árbitro considera que uno de los competidores no se está comportando de manera colaborativa (por ejemplo, bloqueando continuamente la línea de juego del otro competidor para jugar un lanzamiento concreto), se le señalará una Bola de Penalización al Atleta (Ref.: 16.6.10).

El calentamiento acaba cuando ambos Competidores hayan jugado todas sus bolas o cuando hayan finalizado los 2 minutos, (lo que ocurra primero).

10.1.2 Procedimiento para la competición de Parejas y Equipos: se dirigen desde la Cámara de Llamadas hasta el campo asignado en el Área de Juego, una vez en el campo, el competidor que comienza el calentamiento se colocará en sus boxes de lanzamiento designados. El árbitro indicará el comienzo de los dos minutos de tiempo de calentamiento durante el cual los competidores podrán lanzar todas sus bolas, incluida la bola blanca. Los atletas salen por la parte posterior de sus boxes de lanzamiento y el otro competidor entra para su calentamiento separado. Cuando un competidor está calentando el otro competidor debe esperar detrás de su box de lanzamiento.
Cada calentamiento acaba cuando el competidor ha lanzado todas sus bolas o cuando hayan finalizado sus dos minutos (lo que ocurra primero).

10.2 Tiempo por Parcial

10.2.1 Cada competidor tendrá un tiempo límite para jugar cada parcial y será controlado por un juez de tiempo. Los tiempos son:

- BC1: 4:30 minutos por Atleta y Parcial
- BC2: 3:30 minutos por Atleta y Parcial
- BC3: 6 minutos por Atleta y Parcial
- BC4: 3:30 minutos por Atleta y Parcial
- Equipos: 5 minutos por Equipo y Parcial
- Parejas BC3: 7 minutos por Pareja y Parcial
- Parejas BC4: 4 minutos por Pareja y Parcial

10.2.2 Lanzar la Bola Blanca se considera como parte del tiempo asignado a un competidor.

10.2.3 El tiempo de un competidor comenzará cuando el Árbitro indique al juez de tiempo qué competidor debe jugar, incluyendo la Bola Blanca.

10.2.4 El tiempo de un competidor se parará en el momento en que la bola que se ha lanzado se detenga dentro de los límites del terreno de juego o los cruce.

10.2.5 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 área designada para las bolas perdidas. En el caso de los Atletas BC3, la bola se considera lanzada una vez ésta empiece a rodar por la canaleta.

10.2.6 Si un competidor lanza después de que se alcance el tiempo límite, el Árbitro detendrá la bola y la retirará del terreno de juego antes de que ésta modifique el juego. Si la bola modifica la posición de otras bolas el parcial se considerará interrumpido (ref. 12).

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

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

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

10.2.10 En situaciones de desacuerdo o confusión, el Árbitro debe parar el cronómetro. Si fuera necesario parar durante un parcial para traducir, el tiempo debe ser parado. Siempre que sea posible, el traductor no debería ser del mismo Equipo/país que el Atleta (ref. 15.8).

10.2.11 El juez de tiempo dirá, alto y claro, cuando el tiempo restante sea de “1 minuto”, “30 segundos”, “10 segundos”, y “tiempo” cuando el tiempo haya finalizado. Durante el “un minuto” entre parciales, el juez de tiempo dirá “¡15 segundos!” y “¡Tiempo!”. El Árbitro repetirá lo que dice el juez de tiempo, para que los competidores sepan que los avisos corresponden a su terreno de juego.

10.3 Lanzamiento de bolas

Cuando cualquier bola (Bola Blanca, roja o azul) es soltada, el Atleta debe tener todo su material, bolas y pertenencias dentro de su propio box de lanzamiento. En la clase BC3, el Operador de canaleta necesita estar dentro del box de lanzamiento también cuando la bola es soltada.

10.3.1 Cuando la bola es soltada, el Atleta debe tener al menos una nalga en contacto con el asiento de la silla de ruedas. Los Atletas que solo pueden jugar sobre su abdomen, deben tener su abdomen en contacto con la silla de lanzamiento (ref.: 16.7.3). Dichos Atletas deben tener el documento aprobado por los clasificadores para utilizar este método.

10.3.2 Si una bola es lanzada y rebota en el Atleta que la lanzó, o en un Atleta oponente o en su material, y cruza la línea de lanzamiento, esta bola se considera jugada.

10.3.3 Una bola, después de ser lanzada, chutada o ha salido por la parte inferior de la canaleta, puede rodar fuera del box de lanzamiento del Atleta (ya sea por el aire o por el suelo), y a través del box de lanzamiento del box contrario, antes de cruzar la línea de lanzamiento y entrar en el área de juego.

10.3.4 Si una bola ya jugada, rueda por sí misma sin haber sido tocada por nada, permanecerá en el área de juego en la nueva posición.

10.4 Lanzamiento de la bola Blanca

10.4.1 El competidor que juega con bolas rojas siempre inicia el primer parcial y cualquier parcial impar posterior (3, 5). El competidor que juega con bolas azules siempre inicia los parciales pares (2, 4, 6).

10.4.2 El Atleta solo puede lanzar la bola Blanca después de que el Árbitro indique que es el turno de juego de ese competidor. Los Atletas BC3 deben realizar el balanceo a ambos lados antes de lanzar la bola Blanca.

10.4.3 La bola Blanca debe detenerse dentro del área válida para la bola Blanca.

10.5 Bola Blanca no válida

10.5.1 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 Atleta comete una infracción durante el lanzamiento de la Bola Blanca. Recibirá la sanción correspondiente según las reglas 16.1 - 16.12.

10.5.2 Si la Bola Blanca no es válida, ésta será lanzada por el Atleta al que le correspondería hacerlo en el siguiente parcial. Si la Bola Blanca fuera no válida en el último parcial, entonces será lanzada por el Atleta que está en el box donde se lanzó la Bola Blanca en el primer parcial. La Bola Blanca seguirá avanzando en esta secuencia hasta que sea válida.

10.5.3 Cuando la Bola Blanca sea no válida, en el siguiente parcial se empezará en orden secuencial (la Bola Blanca será lanzada por el Atleta que la debería lanzar en ese siguiente parcial).

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

10.6.1 El Atleta que lanza con éxito la Bola Blanca también lanza la primera bola de color (ref. 16.5.6). Si hay mucho retraso entre el lanzamiento de la Bola Blanca y la primera bola de color (por ejemplo, porque el cronómetro funciona mal) el Atleta puede pedir volver a lanzar la Bola Blanca antes de lanzar la primera bola de color. El tiempo se restablecerá al del inicio del parcial.

10.6.2 Si la bola de color 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 terreno de juego o haya lanzado todas sus bolas. En las divisiones de Parejas y Equipos cualquier Atleta, del Competidor que tiene que lanzar, puede lanzar la segunda bola de color dentro del área de juego.

10.7 Lanzamiento de las bolas restantes

10.7.1 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. Los oponentes deben moverse “Fuera de la línea de tiro” cuando no sea su turno. En la división BC3, los Operadores de canaleta y el material (incluida la canaleta y la silla del Operador de canaleta) deben estar “Fuera de la línea de tiro”.

10.7.2 Si un Atleta decide no lanzar las bolas que le quedan, puede indicar al Árbitro que no desea lanzar ninguna bola más durante ese parcial. En este caso se parará el tiempo, y esas bolas serán declaradas Bolas Perdidas.

10.8 Fuera de la línea de tiro

Todos los Atletas deben estar “Fuera de la línea de tiro” para permitir que los oponentes tengan libre acceso al área de juego. Salirse “Fuera de la línea de tiro” debe hacerse rápidamente. En la división BC3, los Operadores de canaleta y el material (incluida la canaleta y la silla del Operador de canaleta) deben estar “Fuera de la línea de tiro”. Si un competidor no hace un esfuerzo consciente o deliberado para salirse “Fuera de la línea de tiro”, se le advertirá verbalmente y, si es necesario, el árbitro corregirá el tiempo del oponente. Si sucede una segunda vez o una vez consecutiva, el árbitro

adjudicará una infracción de acuerdo con la regla 16.6. El árbitro tomará esta decisión según su propio criterio y su decisión será definitiva. El competidor oponente jugará entonces con la regla 10.7. Si un árbitro considera que un Atleta está interfiriendo o distrayendo deliberadamente a su oponente al no salirse "Fuera de la línea de tiro", se puede otorgar una bola de penalización + una tarjeta amarilla de acuerdo con la regla 16.8.1.

10.9 Movimientos en el Terreno de Juego

10.9.1 Un competidor no puede preparar su próximo lanzamiento, orientar la silla de ruedas o la canaleta, o redondear la bola en el tiempo del competidor contrario (antes de que se muestre el color, se acepta que un Atleta coja una bola sin lanzarla; por ejemplo está permitido que el Atleta 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 Atleta rojo coja su bola después que el Árbitro ya ha señalizado que juegan azules). Ref. 16.6.3. Están permitidos el movimiento y la preparación durante el "tiempo de nadie" o "tiempo del árbitro". Cuando el árbitro muestra la pala, el competidor que debe jugar se colocará en su box de lanzamiento, mientras el otro competidor se moverá o permanecerá fuera de la línea de tiro.

10.9.2 Una vez el Árbitro ha indicado al Atleta qué competidor debe lanzar, los Atletas de ese competidor se colocan en su box de lanzamiento y tienen libertad para entrar en el área de juego (ref. 16.6.1). Los Atletas pueden orientar la canaleta desde su propio box o desde cualquier box vacío. Los Atletas y sus Auxiliares/Operadores de Canaleta no deberían entrar en los boxes de lanzamiento de los oponentes mientras preparan su siguiente lanzamiento u orientan la canaleta. Los Auxiliares/Operadores de Canaleta NO deberían tampoco entrar en el área de juego, durante el parcial, mientras preparan su lanzamiento.

10.9.3 Los Atletas pueden ir o permanecer detrás de sus boxes para apuntar sus lanzamientos. Al menos una rueda delantera debe permanecer dentro del box de lanzamiento del Atleta durante ese tiempo.

10.9.4 El espacio de detrás de los boxes puede ser usado por los Atletas BC3 para entrar al área de juego. En partidos de Parejas BC3, si ellos desean entrar al área de juego, deben hacerlo sin pasar por detrás de su propio compañero.

Los Atletas y Operadores de Canaleta que no cumplan con esta norma se les pedirá que regresen a la zona adecuada y empiecen su movimiento otra vez. El tiempo perdido no se restablecerá.

10.9.5 Si un Atleta necesita ayuda para entrar en el terreno de juego, podrá pedirla al Árbitro o al Juez de Línea.

10.9.6 En los partidos de Parejas o Equipos, cuando un Atleta lanza la bola, sus compañeros, que vuelven del Área de Juego, deben tener al menos una rueda en el área de lanzamiento, bien en su propio box o en el box vacío contiguo. En caso de no hacerlo, se penalizará con una retirada de bola + 1 bola de penalización.

10.9.7 Las acciones rutinarias antes o después de soltar una bola están permitidas sin ser específicamente solicitadas al Auxiliar o al Operador de Canaleta.

10.9.8 Ningún miembro de un competidor podrá abandonar el terreno de juego durante el partido sin el permiso del Árbitro. Incluso si es entre parciales o durante un tiempo médico o técnico, esa persona no podrá regresar al partido. Si un Atleta o un Operador de Canaleta abandona el terreno de juego sin permiso, esto comportará la pérdida del partido por abandono (ref: 16.9.4; 16.12.3).

10.10 Bolas fuera del Área de Juego

10.10.1 Cualquier bola está fuera del área de juego, si toca o cruza las líneas que la delimitan. Si la bola está tocando la línea y mantiene encima de ella otra bola, esa bola que está encima de la línea será directamente retirada. Si la bola que estaba apoyada encima de ella cae y toca la línea, esa bola también estará fuera del área de juego y será retirada. Cada bola será tratada de acuerdo con las reglas 10.10.3 para la bola de color, o 10.11.1 para la bola Blanca. Una bola que toque o atraviese la línea de fuera y después vuelva a entrar en el área de juego está fuera de los límites, y se convierte en una Bola Perdida.

10.10.2 Una bola que es lanzada y no consigue entrar en el área de juego, excepto en el caso de la regla 10.14, será considerada fuera de esa área.

10.10.3 Cualquier bola de color que es lanzada o golpeada fuera del área de juego, se convierte en una Bola Perdida y será colocada en el área designada. El Árbitro es el único que decide si una bola está fuera del área de juego.
Las Bolas Perdidas deben colocarse en el área designada – un contenedor de bolas perdidas, o justo fuera de la línea de fuera aproximadamente a 1 m de las bolas en el área de juego. Esto permite a los Atletas el espacio para maniobrar completamente alrededor de las bolas y ver claramente las bolas en juego.

10.11 Bola Blanca empujada fuera del Área de Juego

10.11.1 Si la Bola Blanca es empujada fuera del área de juego, o dentro del área no válida para la Bola Blanca durante el partido, ésta se colocará en la cruz.

10.11.2 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 centrada entre las líneas laterales ("delante de la cruz" se refiere al área entre la cruz y la línea de lanzamiento).

10.11.3 Cuando la Bola Blanca ha sido colocada en la cruz, el competidor que lanzará la próxima bola vendrá determinado de acuerdo con la regla 10.7.1.

10.11.4 Si no hay bolas de color en el área de juego después que la Bola Blanca haya sido recolocada en la cruz, jugará el competidor que empujó fuera la Bola Blanca.

10.12 Bolas lanzadas juntas

Si durante su turno de lanzamiento, más de una bola es lanzada por un competidor, las bolas lanzadas simultáneamente serán retiradas y se convertirán en Bolas Perdidas (ref. 16.5.9).

10.13 Bolas Equidistantes

Para determinar qué competidor es el próximo que tiene que jugar, si dos o más bolas de diferentes colores están equidistantes de la Bola Blanca, y el resultado de esas bolas equidistantes es igual (1:1; 2:2); es el competidor que lanzó el último quién debe lanzar otra vez. Los competidores se irán alternando en los lanzamientos hasta que se modifique la situación de equidistancia de resultado igual, o uno de los competidores haya lanzado todas sus bolas. Si las bolas que puntúan son equidistantes pero el resultado no es igual (2:1), lanzará el competidor con menor número de bolas equidistantes. A partir de entonces, el juego continuará su desarrollo normal.

10.14 Bola caída

Si a un Competidor se le cae una bola, puede serle devuelta. Las bolas que caen en el área de juego son "bolas jugadas". Las bolas que se quedan encima o detrás de la línea de lanzamiento, incluso en

el box de los oponentes o detrás de un box de lanzamiento, se consideran "caídas" y se puede volver a lanzar. No hay límite en el número de veces que una bola puede ser relanzada. Si una bola se considera bola caída, el tiempo seguirá corriendo hasta que la bola haya sido jugada con éxito.

- Mientras la bola no esté completamente agarrada por el Atleta (por ejemplo: mientras se coge una bola de donde sea que esté almacenada o mientras el Auxiliar le da la bola al Atleta, o mientras se coloca la bola en la canaleta), cualquier bola que caiga bajo estos ejemplos, se cae claramente por accidente y no está relacionada con el lanzamiento. La bola será devuelta al Atleta, independientemente de donde caiga.
- Una vez el Atleta agarra la bola y ha empezado la preparación del lanzamiento o su ejecución, si esa bola entonces se cae, sólo se le devolverá al Atleta si no ha entrado en el área de juego.
- En un partido BC3, si el operador de canaleta detiene la bola antes de que entre en el área de juego, no importa lo que haya ocurrido antes de que la bola cayera, la bola sigue estando en posesión del Competidor y éste puede volverla a lanzar. Esto no se considera una infracción, y el tiempo sigue corriendo para ese Competidor. No es necesario hacer el balanceo a ambos lados de la canaleta antes de volver a lanzar la bola.

10.15 Final de un Parcial

10.15.1 Después que todas las bolas han sido jugadas y no hay bolas de penalización, el Árbitro confirmará el resultado con cada competidor (o su capitán) y luego anunciará verbalmente el resultado (ref. 10.16), y después dirá "Final del Parcial". (Si el Árbitro necesita medir para determinar el resultado, invitará a los Atletas/Capitanes al área de juego. Los Operadores de Canaleta pueden girarse en ese momento para ver la medición. Después de la medición, los Atletas vuelven a sus boxes de lanzamiento; el Árbitro anuncia el resultado y dice "Final del Parcial"). Al final de un Partido el Árbitro dirá "Final del Partido" y anunciará e indicará el resultado final.

10.15.2 Si hay que lanzar bolas de penalización, después de que los Atletas/Capitanes acepten el resultado del Parcial y permitiendo que los Operadores de Canaleta se giren brevemente para ver las bolas, el Árbitro recogerá las bolas del área de juego (el juez de línea puede ayudarle). El Competidor que le ha sido adjudicado el lanzamiento de la bola de penalización seleccionará una (1) de sus bolas de color, que será lanzada al Cuadro Diana. El Árbitro anunciará verbalmente el recuento del resultado final (ref. 11) y después dirá "Final del Parcial". Esta es la señal para que los Operadores de Canaleta puedan girarse en ese momento hacia el área de juego. El resultado final de ese parcial será anotado en el acta.

10.15.3 En el último Parcial de un partido, si todas las bolas no han sido lanzadas y el ganador es evidente, no se penalizará si el Auxiliar, Operador de Canaleta o Entrenador muestran su júbilo en el terreno de juego. Esto también se aplica para las bolas de penalización.

10.15.4 Los Auxiliares, Operadores de Canaleta y Entrenadores pueden entrar en el área de juego sólo cuando el Árbitro lo indique (ref. 16.6.9). Al final del parcial, cuando el Árbitro dice "¡Un minuto!" mientras sostiene en alto la Bola Blanca o de color; esto es la señal para que el Auxiliar, Operador de Canaleta y Entrenador puedan entrar al área de juego.

10.16 Puntuación

10.16.1 El Árbitro será el encargado de dar el resultado una vez que ambos competidores hayan lanzado todas las bolas. El competidor con la bola más cercana a la Bola Blanca puntuará un punto por cada bola más cercana a la Bola Blanca que la bola más cercana a la Bola Blanca del oponente.

10.16.2 Si dos o más bolas de diferente color están equidistantes de la Bola Blanca y no hay otras bolas más cercanas, entonces cada competidor recibirá un punto por cada bola.

10.16.3 Los puntos de las bolas de penalización, si los hay, son añadidos al resultado y se registran cuando se consiguen. Cada bola de penalización que se detiene dentro del Cuadro Diana recibirá un (1) punto.

10.16.4 Al finalizar cada parcial, el Árbitro debe asegurarse que el resultado está correcto en el marcador.

10.16.5 Al finalizar los parciales, los puntos obtenidos en cada uno de ellos serán todos sumados y el competidor con la puntuación total más elevada es el ganador. Si el resultado es de empate, se jugará un parcial de desempate (ref. 13). Los puntos obtenidos en el parcial de desempate no contarán para este competidor en el resultado de ese partido; sólo determinará el ganador.

10.16.6 El Árbitro puede llamar a los capitanes (o a los Atletas, en las Divisiones Individuales) si tiene que realizar una medición, o si la decisión es ajustada al final del parcial.

10.16.7 Si un competidor pierde un partido por descalificación, 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 0 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. El resultado será registrado para cada competidor como “perdido por 0-(?)”.

Si ambos competidores pierden el partido, el Delegado Técnico y el Árbitro Principal decidirán la acción apropiada.

11. Preparación de los siguientes parciales para todas las divisiones

El Árbitro permitirá un máximo de un minuto entre parciales. El minuto empieza cuando el Árbitro recoge la Bola Blanca del suelo y dice “Un minuto”. Auxiliares, Operadores de Canaleta y/o Entrenadores son los responsables de recoger las bolas para el inicio del siguiente parcial. El Árbitro y el juez de línea pueden ayudar si se lo piden.

Después de 45 segundos el Árbitro dirá “¡15 segundos!”, cogerá la Bola Blanca correcta y se dirigirá a la línea de lanzamiento. Al finalizar el minuto, el Árbitro dirá “¡Tiempo!”. Todas las acciones del Competidor contrario deben parar cuando el Árbitro entregue la Bola Blanca al Atleta que va a lanzar. El Árbitro dirá “¡Bola Blanca!”. Si el Competidor contrario no está preparado, deberá esperar hasta que el Árbitro indique que es su turno de juego, en ese momento podrá completar su preparación. (ref. 16.6.3).

Cuando el Árbitro dice “¡Tiempo!”, los Atletas deben estar preparados para jugar en sus boxes de lanzamiento; los Auxiliares, Operadores de Canaleta y Entrenadores deben estar en sus áreas designadas. El competidor contrario debe estar detrás de su propio box de lanzamiento, “listo para jugar” para cuando el color de la pala cambie. Todo el material necesario para jugar durante el parcial debe estar dentro de su propio box de lanzamiento o colocado firmemente en la silla de ruedas (por ejemplo: bolas y extensiones de canaleta). Infracción: una bola de penalización por retrasar el partido (ref.: 16.6.7).

Cualquier bola que no esté en los boxes de lanzamiento (o aseguradas en la silla de ruedas) al inicio del parcial será considerada “Bola Perdida” si se olvidó en el Área de Juego o en el contenedor/área de bolas perdidas. Si están en otro box de lanzamiento o detrás del 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 competidor decide jugar sin ellas, no hay infracción.

12 Parcial interrumpido

12.1 Un parcial es interrumpido cuando las bolas, o una bola, han sido movidas por el contacto de un Atleta o del Árbitro, o por una bola lanzada durante una infracción y que el Árbitro no ha parado.

12.2 Un parcial puede ser interrumpido debido a la acción de un Árbitro (por ejemplo, el Árbitro chuta una bola, o muestra el color equivocado) o por error o acción de un competidor. El Árbitro consultará con ambos competidores y el juez de línea para evitar tomar decisiones injustas, y recolocará las bolas movidas a su posición anterior (el Árbitro siempre respetará el resultado previo, incluso si las bolas no están exactamente en su posición anterior). Si el Árbitro no sabe cuál era el resultado, o no puede recolocar las bolas movidas, entonces el Parcial debe ser reiniciado. El Árbitro tendrá la decisión final. El Árbitro puede consultar la cámara del techo, si está disponible (ref. 12.4). La revisión de la cámara queda a la discreción del Árbitro Principal.
El parcial se reiniciará en el momento donde se causó la interrupción – las bolas retiradas de ambos competidores permanecerán en el área de bolas perdidas; si la Bola Blanca fue no válida, la Bola Blanca se volverá a lanzar por el Atleta que hizo el lanzamiento correcto de la misma.
Si el Árbitro enseñó con la pala el color equivocado, y esa bola de color es jugada, la bola será devuelta y el tiempo corregido. Si otras bolas son movidas, y si el Árbitro no puede recolocar las bolas como estaban antes, esto se convertirá en un parcial interrumpido y se volverá a jugar.

12.3 Si un parcial interrumpido necesita ser reiniciado y han sido adjudicadas bolas de penalización, éstas se jugarán cuando finalice la repetición de ese parcial. Si el Atleta o competidor que ha causado el parcial interrumpido le habían sido previamente adjudicadas bolas de penalización en ese parcial, ahora no estará permitido que las lance. Si la interrupción la causó una bola jugada durante una infracción, esa bola y todas las bolas retiradas del competidor infractor permanecerán en el área de bolas perdidas durante el parcial reiniciado.

12.4 En grandes competiciones ("*Major Competitions*": Campeonatos del Mundo y Juegos Paralímpicos) habrá cámaras en el techo en cada terreno de juego, y se podrán utilizar para permitir al Árbitro recolocar las bolas rápidamente y con precisión en sus exactas posiciones anteriores.

13 Parcial de Desempate

13.1 Un parcial de desempate consiste en un parcial extra.

13.2 Los Atletas permanecerán en sus boxes de lanzamiento originales.

13.3 Si el resultado después del número de parciales regulares de un partido es de empate (y después de que se hayan jugado las bolas de penalización); el Árbitro realizará un sorteo con la moneda antes de decir "Un minuto". El Competidor que no eligió el lado de la moneda en Cámara de Llamadas, lo hará en el sorteo del desempate. El ganador de este sorteo decide qué Competidor lanzará la primera bola de color. El Árbitro entonces recogerá del suelo del área de juego la Bola Blanca (o la bola de penalización) y dirá "¡Un minuto!".

13.4 Al decir "¡Tiempo!", tras el minuto entre parciales, el Árbitro colocará en la Cruz la Bola Blanca del competidor que lanza primero.

13.5 El parcial de desempate se juega como un parcial normal. En la División BC3 Individual antes de lanzar su primera bola de color (tanto rojo como azul), cada Atleta debe hacer el balanceo a ambos lados. En Parejas BC3, todos los Atletas (tanto rojos como azules, en su propio turno) deben hacer simultáneamente el balanceo a ambos lados después que el Árbitro señale qué Competidor tiene que lanzar, y antes de soltar su primera bola (ref. 4.1.6, 16.5.7 – retirada de la bola lanzada).

13.6 Si ocurre la situación descrita en la regla 10.16.2 y cada competidor recibe los mismos puntos en el parcial de desempate, se anotarán las puntuaciones y se jugará un Segundo parcial de desempate. Este nuevo parcial lo iniciará el competidor contrario con su Bola Blanca en la cruz. Este procedimiento continuará, alternando el primer lanzamiento entre los competidores, hasta que haya un ganador**.**

13.7 World Boccia considerará utilizar una Bola Blanca neutral para los parciales de desempate. Esta regla no se implementará a principios de 2025, pero puede cambiar durante el ciclo 2025-2028.

14 Control de Bolas posterior al partido

Al final de cada partido, el Árbitro realizará el procedimiento de inspección de las bolas, para cada una de las (7) siete bolas que un competidor ha utilizado durante el partido. El Árbitro completará la inspección de las bolas antes que éstas sean devueltas al Atleta o sean recogidas por su Asistente. El procedimiento para el Control de bolas posterior al partido está descrito en el Manual de Procedimientos del Árbitro.

Si una bola falla el procedimiento de inspección realizado por el Árbitro del partido, entonces el Árbitro Principal o el Asistente del Árbitro Principal comprobará y verificará el resultado de este procedimiento. Si se confirma que la bola/s ha fallado la inspección, entonces la bola/s será confiscada, y el resultado del partido será registrado como partido perdido.

Los Atletas, Auxiliares/Operadores de Canaleta y Entrenadores pueden observar el control de bolas. Si una bola falla, el test no será repetido, a menos que el Árbitro no haya seguido el procedimiento correcto.

15 Comunicación

15.1 No habrá comunicación entre Atleta, Auxiliar, Operador de Canaleta y/o Entrenador durante un parcial.

Las excepciones son:

- Cuando un Atleta requiere a su Auxiliar/Operador de Canaleta para realizar una determinada acción como modificar la posición de la silla de ruedas, mover un dispositivo auxiliar, redondear la bola o entregar la bola al Atleta. Algunas acciones rutinarias están permitidas sin ser específicamente solicitadas al Auxiliar/Operador de Canaleta.
- Los Entrenadores, Auxiliares/Operadores de Canaleta pueden felicitar o animar a los Atletas de su competidor después de un lanzamiento y entre parciales.

En el terreno de juego, los Atletas y Auxiliares/Operadores de Canaleta no deben recibir ninguna comunicación (electrónica, verbal, gestual) desde fuera del terreno de juego durante un parcial.

15.2 En las divisiones de Parejas y Equipos, mientras se está jugando un parcial, los Atletas pueden sólo comunicarse con sus compañeros de equipo que están en el terreno de juego después que el Árbitro haya indicado que es su turno de juego. Durante un parcial, cuando no se ha indicado a ningún competidor que juegue (por ejemplo, mientras el Árbitro está midiendo, mal funcionamiento del cronómetro), los Atletas de ambos competidores pueden conversar, pero deben parar tan pronto como se le indique al competidor contrario que le toca lanzar.

15.3 Entre parciales, los Atletas pueden comunicarse entre ellos, sus Auxiliares/Operadores de Canaleta y su Entrenador. 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.

15.4 Un Atleta puede pedirle a otro Atleta u Operador de Canaleta que se mueva si está posicionado de manera que interfiere en la ejecución de un lanzamiento, pero no puede pedirle que salga completamente de su box de lanzamiento. Durante un partido, el Operador de Canaleta debería asegurarse que su material está fuera de la línea de tiro, para que el oponente pueda hacer fácilmente su lanzamiento, sin causar daño a ninguna pertenencia que esté en esa dirección. Para prevenir daños, los Operadores de Canaleta no deberían mover el material del oponente. Durante un partido, el Operador de Canaleta debería mover su propia canaleta/pertenencias fuera de la línea de tiro del oponente, para permitir que el lanzamiento se pueda realizar sin interferencias.

15.5 Cualquier Atleta puede hablar al Árbitro en su propio tiempo. Los Auxiliares/Operadores de Canaleta pueden dar información para el Atleta y el Árbitro sólo con el permiso del Árbitro.

15.6 Después que el Árbitro indique qué competidor debe jugar, cualquier Atleta de ese competidor puede pedirle por el resultado o para que mida. Las peticiones acerca de la posición de las bolas no serán contestadas por el Árbitro (por ejemplo, ¿cuál es la bola de mi oponente más cercana?). Los Atletas pueden entrar al área de juego para verificar por sí mismos cómo están posicionadas las bolas.

15.7 Si durante un partido se necesita 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 en otro partido, o selecciona el traductor de su área designada.

15.8 Los traductores no estarán sentados en el área de competición. Los traductores necesitan estar en su área designada. Ningún partido se retrasará si un traductor no está presente cuando se le necesita.

15.9 Cualquier dispositivo de comunicación llevado al área de competición por un Atleta (incluido el Operador de Canaleta/Auxiliar), debe ser aprobado durante la clasificación de material y haber recibido una pegatina válida, por el Árbitro Principal o la persona designada. Cualquier mal uso será considerado comunicación inapropiada y conllevará una tarjeta amarilla y una bola de penalización, que se lanzará después que se hayan lanzado todas las bolas del parcial, o durante el siguiente parcial si esto ocurre entre parciales (ref.4, 16.8.2).

Los Entrenadores pueden utilizar tabletas y smartphones para tomar notas. Dichos dispositivos deben estar en un modo (por ejemplo, “modo avión”) que no permita comunicarse de ninguna manera con los Atletas en el terreno de juego. Los Árbitros, en cualquier momento durante el partido, tienen la autoridad de verificar el dispositivo del Entrenador para asegurarse que no está en modo comunicación.

15.10 Los Entrenadores que no están en el Área de Competición, así como otros espectadores, pueden animar y/o expresar breves instrucciones de entrenamiento en el minuto entre parciales. Esto incluye breves instrucciones verbales y/o gestuales. Se permite una breve comunicación desde el Área de Competición hacia las gradas, pero no debería haber diálogo entre los Atletas que están en el Área de Competición y alguien que no esté en ella. No se permite dar ninguna instrucción durante un parcial.

Los miembros de la delegación (Atletas, Entrenadores y/o cualquier otro miembro del staff) que no cumplan con esta regla, pueden perder su acreditación y perder el acceso al recinto hasta que termine el torneo. El resto de los espectadores que no cumplan con esta regla pueden ser expulsados del recinto. Cualquier Árbitro que sospeche que no se cumple la regla 15.10, lo notificará al Árbitro Principal (o su Asistente) que, consultando al Delegado Técnico, tomará la decisión final.

INFRACCIONES Y DESACUERDOS

16. Infracciones

Si se produce una infracción puede haber una o más consecuencias:

- Retirada de la Bola
- Una bola de penalización
- Una bola de penalización más retirada de la bola
- Una bola de penalización más una tarjeta amarilla
- Tarjeta Amarilla
- Partido perdido por descalificación ("*Forfeit*")
- Tarjeta Roja (Descalificación)

Todas las infracciones se registrarán en el acta.

Un competidor (Individual, Pareja o Equipo) y sus Auxiliar/Operador de Canaleta se consideran como una sola unidad (cualquier tarjeta amarilla o roja que reciba el Auxiliar/Operador de Canaleta la recibe también su Atleta/Pareja/Equipo. De la misma manera, las tarjetas amarillas y rojas que recibe un Atleta también las recibe su Auxiliar/Operador de Canaleta mientras desempeñen ese rol.

Atleta y su Auxiliar/Operador de Canaleta son considerados como una sola unidad – las tarjetas amarillas o rojas que reciban el Auxiliar/Operador de Canaleta serán mostradas también a su Atleta. Y a la inversa, las tarjetas amarillas o rojas adjudicadas a un Atleta se aplican también a su Auxiliar/Operador de Canaleta.

Un Entrenador es considerado como una sola unidad; si un Entrenador recibe una tarjeta amarilla o roja, ésta no se transfiere al Competidor.

16.1 Retirada de la Bola

16.1.1 Una retirada de la bola es quitar del terreno de juego la bola que se ha lanzado. Dicha bola retirada se colocará en el área designada; en el suelo o en un recipiente de bolas perdidas.

16.1.2 Sólo se puede penalizar con la retirada de una bola cuando se comete una infracción durante el acto de lanzarla.

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

16.1.4 Si el Árbitro no consigue parar la bola antes de que ésta desplace a otras bolas, el parcial será considerado como un Parcial Interrumpido (ref. 12.1-12.4).

16.2 Una Bola de Penalización

16.2.1 Una Bola de Penalización conlleva una bola extra para el competidor contrario. Esta bola será lanzada después que todas las bolas hayan sido jugadas en un Parcial. El Árbitro cuenta el resultado y el Juez de Tiempo lo registra; todas las bolas serán recogidas del área de juego y el competidor que debe lanzar la Bola de Penalización seleccionará una (1) de sus bolas de color, la cual será lanzada hacia el Cuadro Diana. El Árbitro mostrará la pala de color y dirá "¡Un minuto!". El Atleta tiene 1 minuto para lanzar la Bola de Penalización. Si esta bola se detiene dentro de los 35cm del Cuadro Diana sin tocar las líneas que lo delimitan, este Competidor recibirá un punto adicional. En el caso de una Bola de Penalización, el tiempo se pondrá a 1 minuto.

16.2.2 Si durante un parcial un competidor comete más de una infracción, pueden adjudicarse más de una Bola de Penalización. Cada Bola de Penalización es lanzada de forma separada. Cada bola

lanzada es recogida y anotada (si ha puntuado) y el competidor selecciona de nuevo qué bola, entre sus seis bolas de color, quiere lanzar en el siguiente lanzamiento de Bola de Penalización.

16.2.3 Las infracciones cometidas por ambos competidores no se anulan unas con otras. Cada competidor intentará ganar su punto(s) de penalización. La primera Bola de Penalización será lanzada por el competidor que ha recibido la primera Bola de Penalización, después de la cuál lanzarán de forma alterna entre los competidores por cada una de las Bolas de Penalización restantes.

16.2.4 Si se comete una infracción que conlleva la adjudicación de una Bola de Penalización mientras ésta se está lanzando, el Árbitro otorgará una Bola de Penalización al competidor contrario.

16.3 Tarjeta Amarilla

16.3.1 Cuando se comete una infracción recogida en la regla 16.9 se mostrará una tarjeta amarilla y el Árbitro anotará la infracción en el acta. En todas las competiciones (individual o parejas/equipos) la tarjeta amarilla es para la unidad (BC1/BC3/BC4 que juega con el pie/pareja/equipo además de Auxiliar/Operador de Canaleta).

16.3.2 Si un Competidor recibe dos (2) tarjetas amarillas durante una competición, será descalificado de ese partido. El partido (individual, Parejas o Equipos) se perderá por descalificación (ref. 10.16.7).

Para la segunda tarjeta amarilla y las siguientes tarjetas amarillas que reciba el Atleta, éste será descalificado para lo que queda del actual partido, pero puede seguir jugando en los partidos que queden en la competición.

16.3.3 Si un miembro de una selección (país participante), que no ocupa el rol de Auxiliar o Operador de Canaleta, o que está fuera de la competición, recibe una tarjeta amarilla, dicha tarjeta se considerará personal, y se tendrá en cuenta para cualquier situación durante la misma competición, excepto si forma parte de una unidad (como Auxiliar/Operador de Canaleta) (ref. 16.3.1).

16.4 Tarjeta Roja (Descalificación)

16.4.1 Cuando un Atleta, Entrenador, Operador de Canaleta o Auxiliar es descalificado, se le mostrará una tarjeta roja, y será registrada en el acta. Una tarjeta roja significa siempre la inmediata descalificación de la competición (ref. 16.11.4).

16.4.2 Si un Atleta y/o su Auxiliar/Operador de Canaleta es descalificado, el competidor perderá el partido (ref. 10.16.7).

16.4.3 Una persona descalificada puede ser readmitida para futuras competiciones en el mismo torneo a discreción del Árbitro Principal y del Delegado Técnico. Si la tarjeta roja se ha recibido por manipulación de bolas, entonces no se permitirá readmitir a esa persona en ese mismo torneo (ref. 5.3).

16.5 Las siguientes acciones dan lugar a la retirada de la Bola Lanzada (ref.: 16.1):

16.5.1 Si una bola es lanzada antes que el Árbitro indique qué color debe jugar.

16.5.2 Si en un partido de BC3, el Atleta BC3 no es la persona que suelta la bola. Un Atleta debe tener contacto físico directo con la bola cuando ésta es soltada. El contacto físico directo incluye el uso de un dispositivo auxiliar conectado directamente a la cabeza, boca, brazo o pierna del Atleta (ref.: 4.1.5).

16.5.3 Si el Auxiliar/Operador de Canaleta está tocando al Atleta, o el puntero, o empujando/tirando de la silla de ruedas cuando la bola es soltada (ref. 9.2.1 y 9.2.2).

16.5.4 Si el Operador de Canaleta y el Atleta sueltan simultáneamente la bola.

16.5.5 Si una bola de color es lanzada antes que la Bola Blanca. (El Atleta que debía lanzar la Bola Blanca está todavía obligado a lanzarla según la regla 10.4).

16.5.6 Si la primera bola de color no es lanzada por el Atleta que lanzó la Bola Blanca (ref. 10.6.1).

16.5.7 Si un Atleta BC3 no realiza el balanceo a ambos lados después de recibir la Bola Blanca y antes de lanzarla; o antes de lanzar una Bola de Penalización; o antes de realizar un lanzamiento después que el Árbitro le haya devuelto una bola para que vuelva a ser lanzada (ref. 4.1.6).

16.5.8 Si un Atleta de BC3, en individual o en Parejas, no reorienta la canaleta haciendo el balanceo a ambos lados simultáneo cuando él/ella o su compañero regresan del área de juego, antes de lanzar su bola, o antes del primer lanzamiento de ese competidor en un parcial de desempate. (En Parejas, este balanceo es simultáneo) (ref. 4.1.6).

16.5.9 Si cualquier competidor lanza más de una bola al mismo tiempo (ref. 10.12).

16.6 Las siguientes acciones dan lugar a la adjudicación de una Bola de Penalización (ref.: 16.2):

16.6.1 Si un Atleta entra en el Área de juego cuando no se le ha indicado que es su turno de lanzamiento (ref. 10.9.2).

16.6.2 Si un Operador de Canaleta se gira hacia el área de juego para ver el juego durante un parcial antes que todas las bolas de ambos competidores hayan sido jugadas (ref. 9.2.1).

16.6.3 Si el Atleta y/o Auxiliar/Operador de Canaleta prepara su próximo lanzamiento, orientando la silla de ruedas y/o la canaleta o redondea la bola en el tiempo del competidor contrario (ref. 10.9.1).

16.6.4 Si el Auxiliar/Operador de Canaleta mueve la silla de ruedas, la canaleta, el puntero o da la bola al Atleta sin que éste se lo haya pedido (ref. 9.2.1; 9.2.2).

16.6.5 Si el Atleta/Auxiliar/Operador de Canaleta no están “fuera de la línea de tiro” y ya ha sido advertido una vez verbalmente por no estar “fuera de la línea de tiro” en el mismo partido (ref. 10.7.1, 10.8).

16.6.6 Tocar accidentalmente una bola en el terreno de juego antes de que el parcial haya finalizado.

16.6.7 Retrasar un partido sin causa justificada.

16.6.8 No aceptar una decisión del Árbitro.

16.6.9 El Auxiliar, Operador de Canaleta o el Entrenador entra 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 dan lugar a la retirada de la bola lanzada y a la adjudicación de una bola de penalización (ref. 16.1 / 16.2):

16.7.1 Soltar la Bola Blanca o una bola de color cuando el Auxiliar, el Operador de Canaleta, el Atleta o cualquier cosa de su material, bolas o pertenencias esté tocando las líneas del terreno de juego o la superficie del terreno de juego no incluida en el box de lanzamiento del Atleta. Los Auxiliares de BC1 pueden estar detrás del box de lanzamiento de sus Atletas. Para los Atletas BC3 y sus Operadores de Canaleta, esta regla se aplica mientras la bola está aún rodando por la canaleta (ref. 10.3).

16.7.2 Soltar la bola Blanca o una bola de color mientras la canaleta está sobrevolando cualquier parte de la línea de lanzamiento (ref.: 4.1.4).

16.7.3 Soltar la bola sin tener al menos una nalga, (o el abdomen, de acuerdo con los clasificadores) en contacto con el asiento de la silla (ref. 10.3.1).

16.7.4 Soltar la bola cuando ésta está tocando parte del terreno de juego, fuera del box de lanzamiento del Atleta (ref. 10.3).

16.7.5 Soltar la bola cuando el Operador de Canaleta mira en dirección al área de juego (ref. 9.2.1).

16.7.6 Soltar la bola cuando la altura del asiento del Atleta es más alta que el máximo permitido de 66 cm para los BC1, BC2 y BC4 (ref. 4.2.1).

16.7.7 En un partido de Parejas o Equipos, soltar una bola mientras un compañero está aún regresando del área de juego (ref. 10.9.6). Si el Atleta que no lanza tiene al menos una rueda dentro del área de lanzamiento, se considera que está “fuera” del área de juego.

16.7.8 Preparar y luego soltar una bola cuando es el turno de juego del competidor contrario (ref. 16.6.3).

16.8 Las siguientes acciones dan lugar a la adjudicación de una Bola de Penalización y una Tarjeta Amarilla (ref. 16.2, 16.3):

16.8.1 Cualquier interferencia o distracción a otro Atleta contrario, de tal manera que afecte a su concentración o a su acción de lanzar.

16.8.2 Si en opinión del Árbitro hay una comunicación inapropiada entre Atleta/s, sus Auxiliares, Operadores de Canaleta y/o Entrenadores. (Ref.: 15.1-15.3).

16.9 Un Atleta, Auxiliar, Operador de Canaleta, y/o Entrenador que cometa alguna de las siguientes acciones dan lugar a recibir una Tarjeta Amarilla (ref. 16.3):

16.9.1 Un Atleta o competidor entra en el área de Calentamiento fuera de su turno; o lleva al área de Calentamiento o a Cámara de Llamadas, más personas de las permitidas (ref. 6.2, 7.2). Se penalizará con una Tarjeta Amarilla para el Atleta o el competidor en el caso de partidos de Parejas o Equipos.

16.9.2 Un Atleta, Pareja o Equipo lleva a la Cámara de Llamadas más bolas que las permitidas (ref. 2.1, 2.2, 2.3). Las bolas extra serán confiscadas y retenidas hasta el final de la competición. El competidor que lleva las bolas extra puede decidir qué bolas serán las confiscadas.

Las “bolas extra” que han sido confiscadas, que por otro lado serían legales, pueden ser reclamadas para la siguiente competición del mismo torneo.

16.9.3 Un Atleta al que sus bolas no cumplen los criterios establecidos durante un control de bolas anterior al partido (ref. 8 y 14). Todo el procedimiento de revisión de las Bolas es un único control. Si un Atleta trae demasiadas bolas Y pierde una bola durante uno de los test, recibirá UNA tarjeta amarilla, NO dos. Se pondrá una notificación en la entrada de la Cámara de Llamadas con las bolas y el material rechazado y todas las tarjetas amarillas.

Si un Atleta lleva demasiadas bolas y una o más de las bolas restantes falla durante el control de bolas – en el mismo partido –, se considerará como un mismo control y se mostrará una única tarjeta amarilla.

16.9.4 Si cualquier miembro de un Competidor abandona el terreno de juego durante el partido sin permiso del Árbitro, incluso si es entre parciales o durante un tiempo técnico o médico, esa persona no puede volver al partido.

16.9.5 Utilizar material que no cumple con los criterios durante la competición. (Si se descubre, durante la clasificación de material previa al torneo, algún material que no los cumple, dicho material puede ser adaptado para que los cumpla y recibir el sello/pegatina 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 (por ejemplo, haber recibido una Tarjeta Amarilla previamente por cualquier acción de la regla 16.9).

16.10.2 Si un Atleta y/o Auxiliar/Operador de Canaleta recibe una segunda Tarjeta Amarilla en el área de Calentamiento o en Cámara de Llamadas, durante la misma competición, será descalificado del actual partido. El competidor pierde por descalificación (ref. 10.16.7).

Una segunda Tarjeta Amarilla a un Entrenador impide que éste pueda acceder al Área de Competición para ese partido.

16.10.3 Una segunda Tarjeta Amarilla en el terreno de juego durante un partido conlleva la descalificación de ese partido, y podría acabar en una descalificación (ref. 10.16.7). Si es el Entrenador quien recibe esa segunda Tarjeta Amarilla, será forzado a abandonar el área de competición, pero el partido puede continuar. Si se trata de la segunda Tarjeta Amarilla para un individuo que no participa en la competición, no se le permitirá el acceso al pabellón.

16.11 Cualquier miembro de Equipo, Atleta, Auxiliar, Operador de Canaleta, y/o Entrenador que cometa alguna de las siguientes acciones dan lugar a recibir una Tarjeta Roja y una inmediata descalificación (ref. 16.4):

16.11.1 Demostrar una conducta o comportamiento antideportivo, dentro o fuera del Área de Competición, tal como: intentar engañar al Árbitro, competir con bolas que han sido manipuladas, interrumpir deliberadamente un parcial, y/o actuar en detrimento del competidor contrario o del personal de la competición.

16.11.2 Conducta violenta.

16.11.3 Emplear un lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o abusivos.

16.11.4 Una Tarjeta Roja en cualquier momento conlleva una inmediata descalificación de la competición. Los resultados de los partidos previos durante la competición serán perdidos por descalificación y el Atleta o competidor no podrá recibir puntos de participación o de ranking de la competición (ref. 16.4.1).

16.12 Partido perdido por descalificación

Las siguientes acciones darán lugar a la pérdida del partido por descalificación:

16.12.1 Romper bolas o material del oponente (sin querer) (Ref.: 4.1.9).

16.12.2 Fallar el control de bolas posterior al partido (Ref.: 14).

16.12.3 Un Atleta/Operador de Canaleta abandona el terreno de juego (Ref.: 10.9.8).

16.12.4 No tener al menos tres (3) bolas de color aprobadas en el control de bolas anterior al partido (ref. 8).

DESACUERDOS

17 Procedimiento para Aclaraciones y Desacuerdos

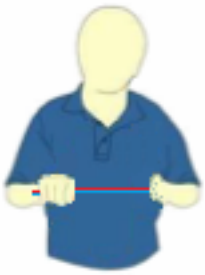
17.1 Durante un partido, un competidor puede pensar que el Árbitro ha pasado algo por alto o ha tomado una decisión incorrecta que afecta al resultado del partido. En ese momento, el Atleta/Capitán de ese competidor puede llamar la atención del Árbitro acerca de esa situación, y pedir una aclaración. El tiempo debe ser parado (ref. 10.2.10).

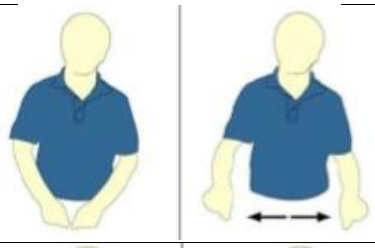
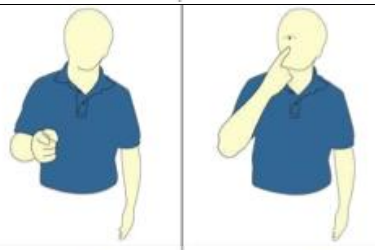
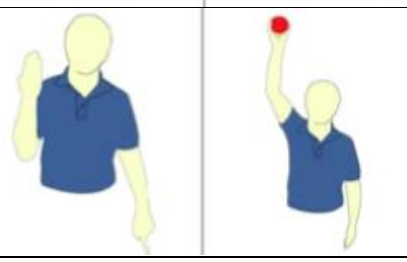
17.2 Durante el partido, un Atleta/Capitán puede pedir una decisión del Árbitro Principal, cuya decisión es definitiva, y el partido continúa. No se pueden hacer más protestas. Si se utilizan cámaras en el techo, el Árbitro Principal puede utilizar esa evidencia para tomar una decisión. No se aceptará otro tipo de video (transmisión en vivo, cámara del competidor, etc.) como evidencia en ningún desacuerdo.

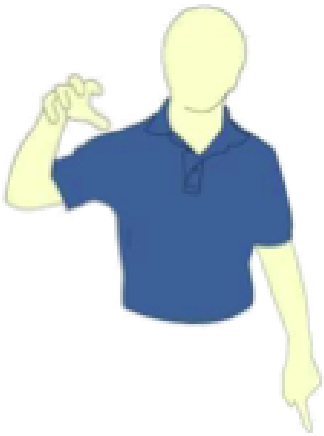
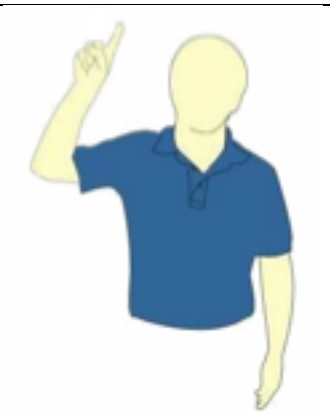
18 Gestos/señales arbitrales

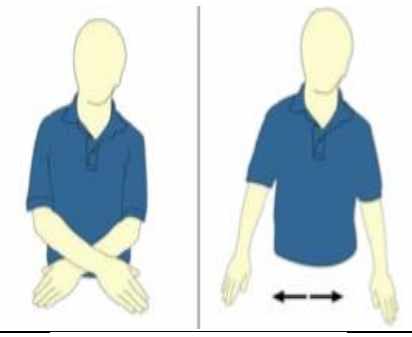
Los gestos han sido creados para ayudar a entender ciertas situaciones tanto a Árbitros como a Atletas. Los Atletas no pueden protestar si un Árbitro se olvida de utilizar uno de los gestos específicos.

Árbitros

Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar
Indicación para lanzar las bolas de calentamiento, o la Bola Blanca: • regla 10.1.1 • regla 10.4.2	Mover la mano indicando el lanzamiento, y decir: "Empieza el calentamiento" o "Bola Blanca".	
Indicación de qué color debe lanzar: • regla 10.6 • regla 10.7	Mostrar el color de la pala de acuerdo con el color del competidor que debe lanzar.	
Bolas equidistantes • regla 10.13	Sujetar la pala de forma horizontal contra la palma de la mano, mostrando su borde a los Atletas. Voltear la pala para mostrar qué competidor debe lanzar.	
Tiempo técnico o médico: • regla 19 • regla 20	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 técnico/médico para nombre del Atleta/Equipo/país/color).	

Parar • regla 10.2.10 • regla 17.1	Mostrar elevando la palma de la mano: - 10.6.2 indicar al juez de tiempo que “pare el tiempo” o, - Indicar a los competidores que “se esperen”.	
Sustitución: Sólo para torneos de jóvenes	Rotar un antebrazo alrededor del otro.	
Medición • regla 3.5 • regla 10.16.6	Poner una mano al lado de la otra, y apartarlas como si se estuviera utilizando una cinta métrica.	
Árbitro preguntando si el Atleta(s) quiere entrar al área de juego: • regla 10.16.6	Señalar al Atleta y luego señalarse el ojo.	
Comunicación inapropiada: • regla 15 • regla 16.8.2	Señalarse la boca y mover el dedo índice de la otra mano de forma lateral.	
Bola perdida / bola fuera: • regla 10.7.2 • regla 10.10 • regla 10.11	Señalar la bola y levantar el antebrazo verticalmente con la mano abierta y su palma hacia el cuerpo del Árbitro. Decir “Bola fuera” o “bola perdida”. Entonces levantar la bola perdida/fuera.	

Retirada de bola: • regla 16.1	Señalar la bola y levantar el antebrazo poniendo la mano cóncava antes de coger la bola (cuando sea posible).	
1 bola de penalización: • regla 16.2	Levantar 1 dedo.	
Tarjeta Amarilla: • regla 16.3 Segunda Tarjeta Amarilla y Descalificación del partido actual: • regla 16.10	Mostrar la Tarjeta Amarilla por la infracción. Mostrar la Tarjeta Amarilla para la segunda infracción (finaliza el partido, para todas las divisiones).	
Tarjeta Roja (Descalificación): • regla 16.4 • regla 16.11.4	Mostrar la Tarjeta Roja. (finaliza el partido, para todas las divisiones).	

Final del parcial/final del partido: • regla 10.15	Cruzar los brazos estirados y separarlos. Decir “Final del Parcial” o “Final del Partido”.	
Puntuación: • regla 3.4 • regla 10.16	Colocar los dedos sobre el correspondiente color de la pala para señalar la puntuación. Y decir la puntuación.	

Resultados

Ejemplos de puntuaciones			
3 puntos para rojo	7 puntos para rojo	10 puntos para rojo	12 puntos para rojo

Juez de línea

Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar
Para llamar la atención del Árbitro	Levantar el brazo	

TIEMPOS MUERTOS

19. Tiempo Médico

19.1 Si un Atleta o Auxiliar/Operador de Canaleta se encuentra mal durante un partido (debe ser una situación grave), cualquier Atleta podrá pedir si fuera necesario un tiempo médico. Un partido puede ser interrumpido diez (10) minutos para un tiempo médico, durante el cual el Árbitro debe parar el tiempo del partido. En la división BC3, durante los diez minutos del tiempo médico, los Operadores de Canaleta no pueden mirar hacia el área de juego.

19.2 Un Atleta o Auxiliar/Operador de Canaleta sólo puede recibir un (1) tiempo médico por partido.

19.3 Cualquier Atleta o Auxiliar/Operador de Canaleta que reciba un tiempo médico debe ser visto, en el terreno de juego y tan pronto como sea posible, por el personal médico asignado al pabellón. También podrá ser invitado al área de competición, un miembro del personal médico del competidor para que preste asistencia, y su decisión queda a discreción del personal médico presente en el área de competición. Si es necesario, el personal médico puede ser ayudado con la comunicación del Atleta o del Auxiliar/Operador de Canaleta. El tiempo médico empieza inmediatamente cuando se señaliza, pero el tiempo no empezará a contar hasta que el médico llegue al terreno de juego.

19.4 En cualquier división, si un Atleta no puede continuar, ese competidor perderá el partido por descalificación.

19.5 Cuando se pide un tiempo médico para el Auxiliar/Operador de Canaleta, y éste no puede continuar después del tiempo médico, si al Atleta le quedan bolas, pero no puede jugarlas sin ser asistido, éstas se convertirán en bolas perdidas.

19.6 Si un Atleta continúa pidiendo tiempos médicos en los siguientes partidos, el Delegado Técnico con el asesoramiento del personal médico y un representante del país del Atleta, determinará si ese Atleta debería ser retirado del resto de la competición.

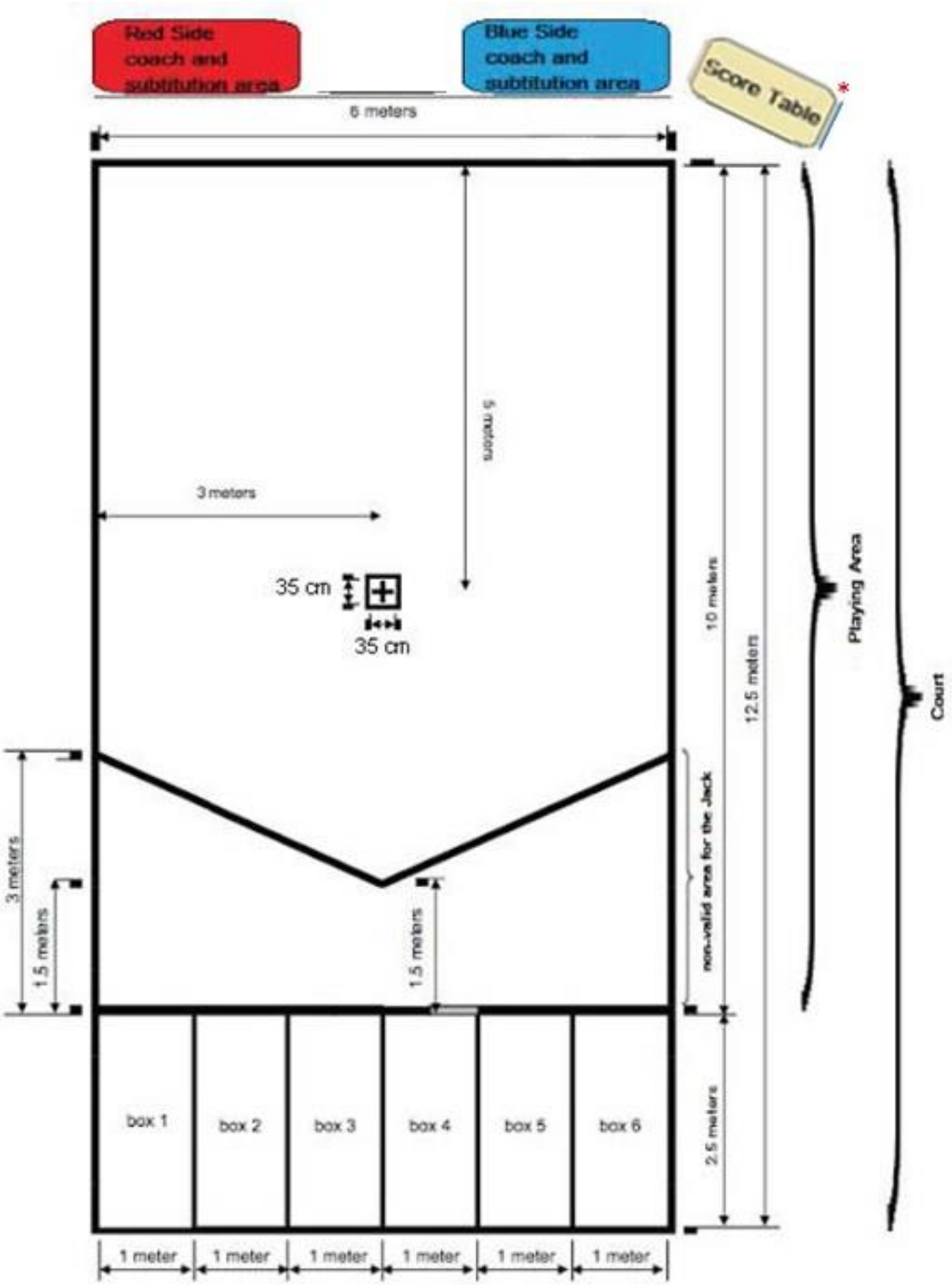
En la División Individual, si un Atleta es retirado del resto de la competición, todos los siguientes partidos que debería de haber jugado tendrán un resultado de 6-0, o la máxima diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de pool o de esa ronda eliminatoria.

20. Tiempo técnico

20.1 Una vez por partido, si cualquier material se rompe, el tiempo debe ser parado y se dará al Atleta diez (10) minutos de tiempo técnico para repararlo o reemplazarlo. En un partido de Parejas, un Atleta puede compartir la canaleta con su compañero/a si es necesario para el resto del partido si no puede utilizar otra canaleta aprobada. La canaleta de repuesto o la silla de ruedas de repuesto pueden ser sustituidas entre parciales (el Árbitro Principal debe ser notificado de esto). Las herramientas, incluida la canaleta o la silla de repuesto, pueden ser traídas desde fuera del área de competición. Si una canaleta entra en el Área de Competición para sustituir a otra, debe haber sido aprobada en la clasificación de material y llevar la pegatina oficial en cada parte/extensión. Una silla puede ser fácilmente chequeada en el terreno de juego por el Árbitro/Árbitro Principal/Asistente del Árbitro Principal y la pegatina puede ser colocada después del partido. Un oficial (Juez de línea, juez de tiempo, Árbitro…) debe acompañar al personal que haga la reparación.

20.2 Si el material no puede ser reparado (o reemplazado entre parciales) el Atleta debe continuar jugando con el material roto. Si el Atleta no puede continuar, las bolas que le queden se convertirán en bolas perdidas.

Esquema del Terreno de Juego



*** Nota:** la posición de la mesa del marcador en este diseño es solo un ejemplo. La posición final de la mesa del marcador y las pantallas de televisión deberían tener en cuenta la visión de los espectadores.

Guía para las medidas del Terreno de Juego

Cinta gruesa para las líneas exteriores, línea de lanzamiento y línea de la V.

Cinta fina para las líneas que dividen los boxes de lanzamiento, la Cruz y el Cuadro Diana de **35x35 cm**.

Cada tramo de la Cruz debería 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 de fondo hasta el interior de la línea posterior de los boxes.

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

5 metros: desde el interior de la línea de fondo del campo hasta el centro de la Cruz.

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

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

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

2,5 metros: desde el interior de la línea posterior de los boxes hasta el interior de la línea de lanzamiento.

Líneas de box de 1 metro: se pone la cinta fina centrada en las marcas de un metro.