



BISFed - Reglamento Internacional de Boccia 2021 - 2024 – ESP.2.1

El Reglamento en inglés se utilizará en todos los eventos sancionados por BISFed

Traducción: JOHNN JAIRO MORENO MARTINEZ - KATHERINE ARROYAVE PUERTA



Control de versiones de documentos

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

Versión	Cambios realizados	Por quién	Fecha
1.1	<ul style="list-style-type: none"> • 3.4.8 Resolución de disputas • Regla 4 Comprobación de bolas • 8.11 "Inspección visual" • Regla 9 Control de bolas • Regla 9.4 Las bolas fallidas NO se vuelven a probar • 10.16 Control del bola después del partido • 15.11.1 Bola manipulada 	GV	Octubre 2021
2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Se reorganizó el orden de algunas de las reglas para que coincida con el orden de una coincidencia real • Se han reformulado algunas de las reglas para añadir claridad • Se han corregido los números de referencia incorrectos • Se agregaron reglas de prueba de bolas para cumplir con los requisitos de bolas con licencia 	GV	Marzo 2022
2.1 Español	<ul style="list-style-type: none"> • Se han corregido los números de referencia incorrectos • 4.1.5 Los punteros NO DEBEN estar sujetos a la silla de ruedas • 10.1 Se eliminó la frase "infringir la box de lanzamiento del oponente" y se agregó una frase de aclaración sobre tiempos de calentamiento separados. • 17.5 Se eliminó la primera frase, que estaba en conflicto con la nueva redacción de la Regla 10.7.1 • Se agregaron varias líneas en letra roja para aclarar algunas reglas 	SM y MK	Enero 2023

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

Ámbito de aplicación

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

- Reglas de clasificación BISFed
- Reglas antidopaje BISFed
- Reglas de Competencia y Ranking BISFed

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

BISFed reconoce que pueden surgir situaciones que no han sido cubiertas por las reglas definidas en este documento. Cualquier circunstancia que requiera un cambio en las reglas antes de que comience un torneo debe plantearse antes del inicio del Torneo y ser confirmada en la Reunión Técnica por el Árbitro Principal y el Delegado Técnico a todos los competidores. Cualquier circunstancia que requiera que se tome una decisión durante un torneo se hará en consulta con el árbitro principal y el delegado técnico, quienes tendrán la decisión final. Estas circunstancias deben ser reportadas a BISFed inmediatamente.

Las Reglas Internacionales de Boccia de BISFed pueden ser **adaptadas** por los Estados Miembros de BISFed para torneos de nivel nacional o cualquier otra competencia que no forme parte del Sistema de Competencia BISFed.

Espíritu del juego

La ética y el espíritu del juego son similares a los del tenis. La participación de la multitud es bienvenida y alentada. Sin embargo, se alienta a los espectadores, incluidos los miembros del equipo que no están en competencia, a permanecer en silencio durante la acción de un atleta que impulsa la bola. A los espectadores se les puede pedir que se retiren por un comportamiento inaceptable.

Traducciones

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

Fotografía

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

Tabla de contenidos**CONCEPTOS BASICOS**

1. Definiciones	5
2. Tipos de eventos	6
3. Configuración del torneo	7
4. Comprobación de equipo	7
4.1. Dispositivos auxiliares	8
4.2. Sillas de ruedas	9
5. Bolas de Boccia	10

PREPARACIÓN PREVIA AL JUEGO

6. Calentamiento	12
7. Cámara de llamadas	13
8. Control de las bolas antes del partido	14

EN LA CANCHA

9. Funciones y responsabilidades	15
10. El Juego	17
11. Preparación para los parciales subsiguientes	23
12. Parcial interrumpido	23
13. Desempate	24
14. Control de las bolas después del partido	24

VIOLACIONES Y DISPUTAS

15. Infracciones	25
16. Procedimiento de aclaración y solución de disputas	29

COMUNICACIÓN

17. Comunicación	29
17.11. Gestos / señales de los árbitros	31

TIEMPOS DE ESPERA

18. Tiempo de espera médico	36
19. Tiempo de espera técnico	36

Diseño de la cancha de Boccia	34
Directrices de cinta y medición	38

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

CONCEPTOS BASICOS

1. Definiciones

Clasificación	Designación de atletas de acuerdo con las reglas de clasificación BISFed.
División	Uno de los varios niveles de competencia que dependen de la clasificación.
HOC	Comité Organizador Anfitrión.
HR, AHR, TD, ATD	Árbitro principal, Árbitro principal asistente, Delegado técnico, Delegado técnico asistente.
Asistente de Coaching	(CA) Una persona que ayuda con el entrenamiento. CA debe sentarse al lado de la mesa de puntuación.
Lado	En la división individual, un Lado es un (1) atleta. En la División de Parejas, un Lado es dos (2) Atletas. En la División de Equipo un lado es tres (3) atletas. SAs, ROs, Coaches y CAs, son miembros adicionales del Lado.
Asistente Deportivo	(SA) Asistente para atletas BC1 o jugadores BC4 que lancen con el pie, deben cumplir con las Reglas para los SA.
Operador de rampa	(RO) Ayuda a los atletas de BC3 deben cumplir con las Reglas para los RO. Reconocido por el IPC como atleta
Bola	Una de las bolas rojas o azules o el Jack (ref 4.7).
Jack	La bola blanca objetivo.
Bolas de competencia	Bolas de un fabricante con licencia proporcionados por el HOC para su uso durante el Torneo
Propulsar	Es el término utilizado para lanzar una bola al área de juego. Incluye lanzar, patear o soltar una bola cuando se usa un dispositivo de asistencia.
Bola no jugada	(BNP) Esas bolas que un Lado no juega durante un Final. BNP se convierten en "bolas muertas"
Bola muerta	Una bola de color propulsada o noqueada fuera de los límites; una bola retirada por un árbitro después de una infracción; o una bola que no se juega debido a la expiración del tiempo, o porque el atleta elige no jugar.
Bola de penalización	Una bola jugada al final de un parcial, según lo otorgado por el Árbitro para penalizar al otro lado por una Infracción específica.
Swing bidireccional	mover claramente la rampa al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha
Fuera del camino (Fuera de la línea de tiro)	Todas las pertenencias deben estar en la parte trasera del box de lanzamiento. EL RO (operador de rampa) DEBE mover su propio equipo para que no interfiera con el lanzamiento del oponente, ni sea dañado por el oponente al moverlo. El Atleta deberá estar detrás de su propio box de lanzamiento
Cuando se suelta la bola	El atleta está en el movimiento final de propulsar la bola. Para BC3 esto incluye el tiempo mientras la bola está en la rampa.
Equipo	Sillas de ruedas, rampas, guantes, férulas, punteros y cualquier otro dispositivo auxiliar
Silla de ruedas	Silla de ruedas, scooter, cuna... Un atleta DEBE usar una silla de ruedas para competir
Dispositivo de prueba de rodaje	(Roll Test) Una rampa fabricada bajo estándar de BISFed utilizada para verificar que las bolas rueden.
Plantilla de bola	Una plantilla fabricada bajo estándar BISFed con dos agujeros específicos utilizados para confirmar la circunferencia de las bolas.
Báscula de pesaje	Una báscula con una precisión de 0,01 g - utilizada para pesar las bolas
Área de calentamiento	Un área designada para que los atletas puedan calentarse antes de ingresar a la cámara de llamadas.
Cámara de llamadas	El lugar para registrarse antes de cada partido.
Campo de juego	(FOP) El área que contiene todas las canchas. Esto incluye las mesas de control de tiempo y anotación de resultados.
Cancha	(Court) El área encerrada por las líneas fronterizas. Esto incluye los box de lanzamiento.
Área de juego	La Cancha menos los box de lanzamiento.
Box de lanzamiento	Una de las seis casillas marcadas y numeradas desde las que juegan los atletas.
Línea de lanzamiento	La línea en la cancha desde detrás de la cual los atletas impulsan la bola.
Línea V	La Vee a través de la cancha que el Jack debe cruzar por completo para estar en juego
Cruz	La marca en el centro de la zona de juego
Cuadro de Objetivo	(Target Box) Objetivo de 35cm x 35cm en la cruz para lanzar las bolas de penalización.
Torneo	Toda la Competencia o Competiciones incluyendo la comprobación de equipos. La Ceremonia de Clausura pone fin al Torneo. Un Torneo puede contener más de una Competencia.
Competencia	Todos los partidos individuales son una competencia. Todos los partidos por equipos y parejas son una competencia.
Partido	Un juego entre dos lados.
Parcial	Una sección de un partido cuando todas las bolas han sido jugadas por dos lados.
Parcial interrumpido	Cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego
Parcial reiniciado	Un Parcial interrumpido que ha sido alterado de tal forma que no es posible que las bolas se reposicionen, o el puntaje anterior a la interrupción no se conoce, razón por la cual el Parcial debe reiniciarse.
Violación	Una acción realizada por un atleta, asistente deportivo, operador de rampa, Lado, asistente de entrenamiento o entrenador que está en contra de las reglas del juego y gana una penalización.
Tarjeta Amarilla	Una tarjeta amarilla de alrededor de 7 cm x 10 cm y mostrada por el árbitro para emitir una advertencia.
Tarjeta roja	Una tarjeta roja de alrededor de 7 cm x 10 cm y mostrada por el árbitro para emitir una descalificación.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

2. Tipos de eventos

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

2.1 Individual

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

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

Los atletas BC1 y los atletas BC4 que lancen con el pie, tienen un asistente deportivo para ayudarlos en la cancha. Los atletas BC3 tienen un operador de rampa para ayudarlos. Además, un entrenador o un asistente de entrenamiento (CA) puede acompañar a cada lado en todas las divisiones en la cancha. El entrenador / asistente de entrenamiento debe sentarse en el área designada al final de la cancha.

2.2 Parejas

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

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

En parejas BC3, cada atleta es asistido por un operador de rampa que debe cumplir con las reglas del operador de rampa. Un entrenador o un asistente de entrenamiento pueden acompañar a cada pareja a la cancha. Durante el parcial, el entrenador / asistente de entrenamiento debe sentarse en el área designada al final de la cancha.

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

2.3 Equipos

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

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

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

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

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

3. Configuración del torneo

3.1 LA CANCHA

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

Las dimensiones de la cancha son 12.5m x 6m con el área de lanzamiento dividida en seis cajas de lanzamiento. Todas las mediciones de las líneas fronterizas se miden hasta el interior de la línea pertinente. Las líneas que dividen los box 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 marcas de la cancha deben tener entre 1,9 cm y 7 cm de ancho y deben ser fácilmente reconocibles. Se puede usar cinta adhesiva para marcar líneas. La cinta ancha, de 4 cm a 7 cm de ancho, se utilizará para: líneas limítrofes externas, línea frontal de lanzamiento y la línea V. Se debe usar cinta estrecha, de 1.9 a 2.6cm de ancho, para: las líneas que dividen los box de lanzamiento, la caja de objetivo y la cruz. La dimensión interior de la caja de objetivo es de 35 cm x 35 cm. La cinta estrecha debe colocarse en el exterior de la caja cuadrada de 35 cm.

3.2 EL MARCADOR

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

3.3 EQUIPO DE CRONOMETRAJE

El equipo de cronometraje debe ser electrónico.

3.4 INDICADOR DE COLOR ROJO/AZUL

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

3.5 DISPOSITIVOS DE MEDICIÓN

Las plantillas de bolas que se utilizan para confirmar la circunferencia de una bola de boccia. Los árbitros utilizan dispositivos para medir distancias en la cancha que incluyen cintas métricas, pinzas, galgas, linterna.

4 Comprobación de equipos

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

Al comienzo de un torneo se debe realizar una verificación del equipo para los siguientes equipos:

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

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

El Árbitro Principal y/o su designado realizarán las comprobaciones en el momento determinado por el Delegado Técnico. Esto debe tener lugar 48 horas antes de que comience la competencia. El equipo revisado y aprobado recibirá un sello o pegatina oficial para cada artículo, incluida una pegatina para cada sección de la rampa. Los guantes, férulas u otros dispositivos similares que el atleta use en la cancha necesitan la aprobación documentada de un clasificador que debe llevarse a la verificación del equipo **y a la cámara de llamadas**. Los atletas que usan dispositivos de comunicación en el FOP deben tener estos dispositivos aprobados en la clasificación de material y deben recibir el sello / pegatina oficial. Un dispositivo de comunicación solo será aprobado si es esencial para permitir que el atleta se comunique con el árbitro, para instruir a su asistente dentro de las reglas permitidas, para la comunicación en la cancha o si es necesario para el movimiento de su silla de ruedas.

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

El equipo está sujeto a controles aleatorios en cualquier momento durante un torneo a discreción exclusiva del árbitro en la cancha o del árbitro principal. Si se descubre que el equipo utilizado en la cancha no cumple con los requisitos, se le dará una tarjeta amarilla al atleta. (ref: 15.9.8). Si el equipo de un atleta (silla de ruedas, rampa, guantes, férulas y otras ayudas) no cumple con los criterios en una segunda ocasión en un control aleatorio, ese atleta recibe una segunda tarjeta amarilla y perderá el partido actual.

4.1 DISPOSITIVOS DE ASISTENCIA

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

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

4.1.2 Para evitar daños, solo el operador de rampa o el entrenador deben manejar la rampa durante las revisiones del equipo. Una vez aprobado la clasificación de material, el Árbitro aplicará el sello de validación o pegatina suministrado por el HOC para la Competencia a todos los equipos aprobados.

4.1.3 Una rampa no puede contener ningún dispositivo mecánico que ayude a la propulsión, acelere o ralentice la bola o ayude a la orientación de la rampa (por ejemplo, láseres, niveles, frenos, dispositivos de observación, visores, etc.). Dichos dispositivos mecánicos no están permitidos en la cámara de llamadas o en el terreno de juego. Una vez que el atleta suelta la bola, nada debe obstruir su recorrido de ninguna manera. No se permite una parte superior elevada. No se puede usar un accesorio fijo o temporal en la rampa para ver/apuntar/orientar la rampa. Esto incluye aros, anillos y soportes. Cualquier riel lateral u otra protuberancia no debe exceder la altura (diámetro) de la bola. El riel final/superior no debe exceder la altura de los rieles laterales.

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

4.1.5 No hay restricción en la longitud del puntero utilizado por el Atleta para liberar la bola de la rampa. El puntero debe estar **en contacto directo** con el atleta. (cabeza, boca, brazo, pierna, etc.). Los punteros deben tener contacto directo con la bola y el atleta **solo** al soltar la bola. **NO se permite que se coloque un puntero en la silla de ruedas durante la liberación.** (Ref.: 15.5.4.) La liberación de la bola debe ser causada por la acción del atleta que usa el puntero. **Es aceptable que un atleta mueva su propia silla de ruedas, completamente por sí mismo mientras está en contacto con la bola para soltar la bola.** Levantar o bajar una compuerta no es legal. Las cuerdas, cintas, tiras de tela, etc., no son punteros. Los punteros aprobados recibirán pegatinas de aprobación.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

4.1.6 Después de que el árbitro presente la Bola Blanca o Jack, y antes de propulsarla, el atleta que propulsa debe mover claramente su rampa al menos 20 cm hacia la izquierda y 20 cm hacia la derecha, en lo sucesivo denominado "el swing bidireccional" (ref.: 15.5.9). (Esto asegura que el operador de rampa no pueda ayudar a alinear el primer tiro, mientras que el árbitro está ocupado de otra manera). **La rampa NO debe tener ninguna marca ni ningún dispositivo que indique la posición inicial de la rampa para el giro bidireccional. (Por ejemplo, NO se permite ningún elemento de graduación en la base).**

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

Los atletas que tienen bolas restantes deben reorientar la rampa antes de soltar su bola haciendo el swing bidireccional cuando ellos o su compañero de equipo regresen del área de juego (para parejas, este es un swing simultáneo, ambos atletas DEBEN mover su rampa antes de soltar la bola). Si al Atleta no le quedan bolas, no necesita hacer este swing (ref.: 15.5.10).

No es necesario mover la rampa entre las otras jugadas.

4.1.7 Un atleta puede usar más de un puntero durante un partido. Todos los dispositivos auxiliares deben permanecer en el box de lanzamiento del atleta durante todo el parcial **o colocarse de forma segura en la silla de ruedas del atleta**. Si el Atleta desea usar cualquier artículo (botellas, abrigos, pines, banderas...) u otro equipo (puntero, rampa o extensión de rampa...) durante un Parcial, estos artículos deben estar en **el suelo** dentro de el box de lanzamiento del Atleta **o colocados de forma segura en la silla de ruedas del atleta** al comienzo de ese parcial. Si se saca un objeto de el box de lanzamiento del Atleta durante el Parcial, el Árbitro juzgará de acuerdo con las reglas 15.7.1, 15.7.4.

4.1.8 Si el equipo de un jugador se rompe durante un partido, el árbitro detendrá el reloj y el lado correspondiente recibirá un tiempo de espera técnico de diez (10) minutos para reparar el equipo. En un partido por parejas, un atleta puede compartir una rampa con su compañero de equipo si es necesario. Una rampa de reemplazo o silla de ruedas puede ser sustituida entre los parciales **solamente**, siempre que el reemplazo lleve el sello de validación / pegatina para la competencia. El árbitro principal debe ser notificado de cualquier reemplazo. Los reemplazos pueden provenir de fuera del FOP (ref 4.2.2; 19.) Un equipo puede tener solo un tiempo técnico por partido.

4.1.9 Los atletas que requieran la asistencia de guantes o férulas en su mano de lanzamiento, o el uso de cualquier otra ayuda de este tipo, deben tener una aprobación documentada para el uso de esos artículos de la Clasificación. El documento de clasificación es válido durante la duración indicada en el documento. (La clasificación puede ser permanente o temporal)

4.2 SILLAS DE RUEDAS

4.2.1 Los competidores deben estar sentados en una silla de ruedas para competir. También se pueden usar scooters o cunas / camas (con aprobación documentada de la Clasificación). No hay restricción en la altura del asiento para los atletas BC3, siempre y cuando permanezcan sentados al soltar una bola. Para todos los demás atletas, la altura máxima del asiento es de 66 cm desde el suelo hasta el punto más bajo donde la nalga del atleta está en contacto con el cojín del asiento. (Ref.: 15.7.3)

4.2.2 Si una silla de ruedas se rompe durante el partido, el tiempo debe detenerse y el lado afectado tendrá un tiempo de espera técnico de diez (10) minutos por partido para reparaciones. Si la silla de ruedas no puede ser reparada, el atleta puede reemplazar la silla de ruedas rota con otra silla de ruedas aprobada entre parciales, o debe seguir jugando con la silla de ruedas rota. Cualquier bola que el atleta no pueda jugar se convierten en bolas muertas.

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

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

4.3 Adaptaciones a sillas de ruedas.

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

4.3.2 Cualquier dispositivo adicional agregado a la silla de ruedas deportiva específica del Atleta será revisado tanto por los Árbitros como por los Clasificadores. NO se puede agregar ningún dispositivo adicional a la silla de ruedas deportiva que proporcione estabilidad adicional, o controle o dirija la extremidad superior / extremidad inferior (UL / LL) al impulsar la bola.

4.3.3 Un árbitro o clasificador tiene la autoridad para pedirle al atleta que elimine cualquier dispositivo indocumentado agregado, que se considere que le da al atleta una ventaja injusta al impulsar la bola hacia el área de juego (por ejemplo, una guía externa que ayude a la dirección de un lanzamiento / patada / lanzamiento).

5. BOLAS DE BOCCIA

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

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

5.1 Construcción

A partir del 1 de enero de 2023, una bola debe ser de un fabricante con licencia. La bola debe estar marcada con el logotipo oficial del fabricante y el logotipo oficial con licencia BISFed.

Una bola a la que no se le haya concedido una licencia antes del 1 de enero de cada año solo debe ser liberada para la venta por un fabricante a partir del cierre del último evento de nivel Mayor o de clasificatoria (consulte la sección 1.3 en el Manual de competencia y clasificación) en ese año natural.

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

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

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

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

Una bola debe llenarse con gránulos 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.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

5.2 Condición

Una bola debe estar en buenas condiciones. En buenas condiciones significa apto para el propósito previsto, de calidad satisfactoria, que no esté dañada y sea capaz de cumplir cualquier estándar de rendimiento acordado. El logotipo del fabricante y el logotipo BISFed deben ser visibles e identificables.

Una bola no debe ser manipulada y se considerará que ha sido manipulada si difiere de la bola original presentada por el fabricante autorizado, excepto cuando se pueda contabilizar una diferencia debido al desgaste normal o la preparación aceptable para el juego. Cualquier cosa que cambie la propiedad de la superficie o el relleno de la bola que se pueda ver o sentir se considerará manipulación.

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

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

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

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

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

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

5.3 Bolas confiscadas

Si una bola no pasa un control de bola antes o después del partido, la bola será confiscada. Una vez que se confisca una bola, **después de verificar con el HR / AHR, el IR confirmará si hay una sospecha de que la bola fue manipulada o no. Solo si existe la sospecha, un panel de tres personas revisará la bola confiscada.** El panel debe estar compuesto por al menos dos de los árbitros principales, el árbitro principal asistente, el delegado técnico o el delegado técnico asistente. El tercer miembro puede ser un árbitro internacional que no participó en la decisión inicial. Este panel se formará inmediatamente después de que se tome la decisión de confiscar una bola. Si la decisión inicial de confiscar la bola se toma en la cámara de llamadas, el panel debe revisar la bola mientras se juega el partido y llegar a una decisión al finalizar el partido. Si la decisión inicial de confiscar la bola se toma al final del partido, el panel debe revisar la bola antes de que se confirme el resultado del partido.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

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

- Prueba de aguja/sonda
- Prueba de fricción

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

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

PREPARACIÓN PREVIA AL JUEGO

6 Calentamiento

6.1 Antes del inicio de cada partido, a los atletas se les asignará un período de tiempo para calentar en el área de calentamiento designada. Durante el tiempo de competencia programado, el Área de Calentamiento solo puede ser utilizada por los competidores que competirán en el próximo partido programado. Los atletas y los partidarios de los atletas (Entrenador / CA, SA, RO) solo pueden ingresar al Área de calentamiento y proceder a su cancha de calentamiento designada dentro de su tiempo programado. (Ref 15.9.1)

6.1.1 Tiempo de calentamiento: para los primeros partidos del día, el área de calentamiento se abrirá 90 minutos antes de la hora de inicio programada del primer partido y se cerrará 5 minutos antes de que se abra la cámara de llamadas para los primeros partidos. Para los siguientes partidos de ese día, el área de calentamiento se abrirá cuando se cierre la cámara de llamadas de los partidos anteriores y se cerrará 5 minutos antes de que se abra la cámara de llamadas para estos partidos. Cuando la cámara de llamadas cierra para los últimos partidos del día, los atletas que no jugaron durante el día pueden usar el área de calentamiento para entrenar durante 60 minutos. El TD puede ajustar este marco de tiempo para permitir un acceso razonable al Área de Calentamiento y para acomodar el horario de competencia. Los participantes serán informados de cualquier cambio en el horario normal.

6.2 Los atletas pueden ser acompañados en el área de calentamiento por un número máximo de personas de la siguiente manera: (Ref 15.9.1)

- BC1: 1 entrenador (o 1 asistente de entrenamiento), más 1 asistente deportivo
- BC2: 1 entrenador (o 1 asistente de entrenamiento), más 1 asistente deportivo
- BC3: 1 entrenador (o 1 asistente de entrenamiento), más 1 operador de rampa
- BC4: 1 entrenador (o 1 asistente de entrenamiento), más 1 asistente deportivo
- Pareja BC3: 1 entrenador (o 1 asistente de entrenamiento), más 1 operador de rampa por atleta
- Pareja BC4: 1 entrenador (o 1 asistente de entrenamiento), más 1 asistente deportivo
- Equipo (BC1/2): 1 entrenador (o 1 asistente de entrenamiento), más 1 asistente deportivo

6.3 Si es necesario, un traductor y un fisioterapeuta / masajista por país pueden ingresar al Área de calentamiento. Estas personas no podrán ayudar con el entrenamiento.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

7. Cámara de llamadas

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

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

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

7.3 Antes de ingresar a la cámara de llamadas, cada atleta, cada asistente deportivo, cada operador de rampa debe mostrar su dorsal con los números de competidor y su acreditación. Los entrenadores (o asistentes de entrenamiento) deben mostrar su acreditación. El número del competidor debe ser claramente visible desde el frente y puede estar fijado al competidor o a la silla de ruedas. Los RO deben llevar el dorsal que corresponde al Atleta al que asisten, claramente visible en su espalda. Todas los demás SA deben tener el número de dorsal en el pecho. En la División por Equipos, la SA puede llevar el dorsal de cualquiera de los atletas BC1 en ese partido. El incumplimiento de este requisito dará lugar a que se le niegue la entrada a la cámara de llamadas.

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

7.4.1 Para la División Individual, todos los Atletas deben registrarse entre treinta (30) y quince (15) minutos antes de la hora de inicio programada de un partido en el que están programados para participar.

7.4.2 Para la División de Equipo y Pareja, todos los Atletas deben registrarse entre cuarenta y cinco (45) y veinte (20) minutos antes de la hora de inicio programada de un partido en el que deben participar.

7.4.3 Cada equipo (individual, equipo o pareja, incluidos los SA/RO y el entrenador/CA) debe registrarse juntos y debe traer todo su material y bolas con ellos. Cada lado debe traer a la cámara de llamadas solo los elementos necesarios para competir.

7.5 Una vez registrados y dentro de la Cámara de llamadas, los atletas, entrenadores / CA y SA / RO no pueden abandonar la cámara de llamadas. Si lo hacen, no se les permitirá volver a entrar y no participarán más en el partido actual (la regla 7.12 es una excepción). Cualquier otra excepción será considerada por el Árbitro Principal y/o el Delegado Técnico.

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

7.7 A la hora señalada, las puertas de la cámara de llamadas serán cerradas y ninguna otra persona, equipo o bolas podrán entrar o participar en el partido (las excepciones pueden ser consideradas por el árbitro principal o designado).

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

7.8 Los árbitros de cada partido entrarán en la cámara de llamadas para prepararse para el partido a más tardar cuando se cierre la puerta de la cámara de llamadas.

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

7.10 Todo el equipo será revisado en la Cámara de llamadas para verificar que ha sido aprobado con una pegatina oficial para su uso durante el torneo. Cualquier equipo que no pase el control no puede ser utilizado en la cancha, y gana una tarjeta amarilla.

7.11 Lanzamiento de la moneda: el lanzamiento de la moneda se realizará en la cámara de llamadas. El árbitro lanzará una moneda y el lado ganador elegirá el color con que desea jugar rojo o azul. A los lados se les permite examinar suavemente (con cuidado y bajo la supervisión del árbitro) las bolas de Boccia de un lado contrario, **después** del lanzamiento de la moneda.

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

- El otro lado de ese partido debe ser informado;
- Un miembro de la organización debe acompañar a ese atleta;
- El atleta debe regresar a la cámara de llamadas dentro de los diez (10) minutos; si no regresa a tiempo, perderá el partido.

7.13 La Regla 7.4 no se aplicará si la Organización Anfitriona causa un retraso. Si los partidos se retrasan, el HOC notificará a todos los Gerentes de Equipo tan pronto como sea posible por escrito y el TD revisará el calendario.

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

8. Control de bolas antes del partido

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

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

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

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

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

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

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

Si la(s) bola(s) de un Atleta no cumple con los criterios durante la verificación de la bola para un partido posterior, ese Atleta recibe una segunda tarjeta amarilla y perderá el partido según las reglas 15.10.2 y 15.10.3.

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

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

Una vez que se haya completado el control de la cámara de llamadas, el árbitro retendrá las bolas hasta que ambos lados lleguen a la cancha y los distribuirá después de que todas las bolsas estén almacenadas en la mesa de puntuación.

EN LA CANCHA

9 Roles y responsabilidades

9.1 Atleta

El atleta es el individuo que tiene el control de liberar la bola. Él / ella debe impulsar la bola sin ayuda, sin ningún contacto de nadie durante el lanzamiento de la bola.

9.1.1 La responsabilidad del capitán

9.1.1.1 En la División de Equipo y Pareja, cada equipo está dirigido por un capitán para cada partido. Una letra "C", claramente visible para el árbitro, debe identificar claramente al capitán ante el árbitro. Cada capitán, club o país es responsable de proporcionar la "C". El capitán actuará como ejecutivo del Equipo / Pareja y asumirá las siguientes responsabilidades:

9.1.1.2 Representar al equipo/pareja en el lanzamiento de la moneda y decidir si jugar bolas rojas o azules.

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

9.1.1.4 Llamar a un tiempo de espera técnico o médico. El Coach, SA, RO o CA también pueden solicitar un tiempo de espera técnico o médico.

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

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

9.1.1.7 Firmar la hoja de puntuación o nominar a alguien para que firme en su nombre. La persona que firma debe firmar con su propio nombre. Al utilizar la hoja de puntuación electrónica, el Atleta puede confirmar el acuerdo haciendo clic en "Aceptar" o dar su consentimiento al Anotador o Árbitro para que haga clic en "Aceptar" en su nombre.

9.1.1.8 Resolución de una disputa. Como se describe en la Regla 16.1, el capitán/atleta es el que debe pedir una aclaración. El Entrenador, CA o SA/RO también pueden hablar con el árbitro, con el permiso del árbitro, durante la disputa. Si la traducción es necesaria, un traductor también puede asistir de acuerdo con las Reglas 17.8 y 17.9.

9.2 Asistentes de atletas

9.2.1 Operador de rampa

Un Operador de Rampa es un Atleta reconocido y debe cumplir con las reglas aplicadas a los Atletas excepto en lo que se aplica a la Clasificación. En este libro de reglas, los operadores de rampa deben seguir las reglas asignadas a los operadores de rampa. Cuando "Atleta" se menciona en este libro de reglas, se refiere al individuo (s) que impulsa la bola. El operador de rampa debe cumplir con la Política BISFed sobre la nacionalidad de los competidores. Un RO puede ayudar solo a un atleta. El RO debe ser el mismo individuo para toda la competencia; a menos que el RO se enferme. Si está enfermo, El RO puede ser sustituido. Para que se permita una sustitución, se debe proporcionar un documento médico que confirme la enfermedad al HR y se debe notificar al mostrador de información de la competencia antes de la apertura de las canchas de calentamiento para el partido en cuestión. El oponente debe ser notificado de una sustitución *inmediatamente* cuando las canchas de calentamiento estén disponibles. Cualquier sustituto de RO debe tener una licencia de RO BC3 y debe haber completado el entrenamiento antidopaje.

Los operadores de rampa ayudan a los atletas de BC3 operando la rampa según las indicaciones del atleta. Los operadores de rampa deben colocarse dentro del box de lanzamiento de sus atletas y no pueden mirar hacia el área de juego durante los parciales. Los operadores de rampa realizan tareas como:

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

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

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

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

9.2.2 Asistente deportivo

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

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

9.2.3 Entrenador

Se permite que un entrenador o asistente de entrenamiento por lado ingrese al área de calentamiento, la cámara de llamadas y el FOP para cada división (ref.: 6.2, 7.2). Esto incluye la División Individual.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

9.2.4 Asistente de Entrenamiento

Un asistente de entrenamiento acompaña a un atleta en lugar de un entrenador y tiene las mismas asignaciones que un entrenador. Solo uno u otro (entrenador o CA) puede acompañar al atleta en el área de calentamiento, cámara de llamadas o FOP. Durante el parcial, el CA (o entrenador) debe estar sentado al lado de la mesa de puntuación en la sección asignada a ellos.

Un asistente de entrenamiento puede ser cualquier persona que sea un participante registrado del mismo país que el atleta acompañado.

10 El Juego

10.1 Calentamiento en la cancha

Proceda desde la cámara de llamadas a la cancha asignada en el FOP, una vez en la cancha, el lado que calienta primero se posicionará en sus box de lanzamiento designadas. El árbitro indicará el inicio de un calentamiento de 2 minutos durante el cual el equipo puede impulsar todas sus bolas, incluido la bola blanca o Jack. Los atletas salen por la parte posterior de sus box de lanzamiento y el otro lado entra para su calentamiento por separado. **Cuando un lado está calentando, el otro lado debe esperar detrás de su propio box de lanzamiento.**

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

10.2 Tiempo por parcial

10.2.1 Cada lado tendrá un límite de tiempo para el juego de cada parcial y es monitoreado por un cronometrador. Los horarios son:

- BC1: 5 minutos por Atleta y por parcial
- BC2: 4 minutos por Atleta y por parcial
- BC3: 6 minutos por Atleta y por parcial
- BC4: 4 minutos por Atleta y por parcial
- Equipos: 6 minutos por equipo y por parcial
- Pareja BC3: 7 minutos por Pareja y por parcial
- Pareja BC4: 5 minutos por Pareja y por parcial

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

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

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

10.2.5 Si un lado no ha soltado la bola cuando se alcanza el límite de tiempo, esa bola y otras bolas restantes de ese lado dejarán de ser válidas y se colocarán en el área designada para las bola muertas. En el caso de los atletas BC3, la bola se ha soltado una vez que comienza a rodar por la rampa.

10.2.6 Si un equipo suelta una bola después de que se alcance el límite de tiempo, el árbitro detendrá la bola y la retirará de la cancha antes de que perturbe el juego. Si la bola perturba cualquier otra bola, el parcial será interrumpido (ref.: 12).

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

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

10.2.8 Durante cada parcial, el tiempo restante para ambos lados se mostrará en el marcador. Al finalizar cada parcial, el tiempo restante de ambos lados se anotará en la hoja de puntuación.

10.2.9 Durante el transcurso de un Parcial, si el tiempo se calcula incorrectamente, el Árbitro ajustará el tiempo para compensar el error.

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

10.2.11 El cronometrador anunciará, alto y claro, cuándo el tiempo restante es "1 minuto", "30 segundos", "10 segundos"; y "Tiempo", cuando expira el tiempo. Durante el "minuto" entre los parciales, el cronometrador anunciará "¡15 segundos!" y "¡Tiempo!" El árbitro debe repetir la llamada, para que los lados sepan que la llamada es para su cancha.

10.3 Lanzamiento De La Bola Blanca o Jack

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

10.3.1 El lado que juega rojo siempre inicia el primer parcial.

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

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

10.4 Bola Blanca o Jack no valido

10.4.1 El Jack será considerado no valido si:

- cuando se juega, se detiene en el área no válida para el Jack;
- se sale de los límites;
- una violación es cometida por el Atleta que propulsa el Jack. se otorgará la pena apropiada consignada en la regla 15.1 al 15.11.

10.4.2 Si el Jack es considerado no valido, entonces el Atleta que debe propulsar el Jack en el **siguiente** Parcial impulsará el Jack. Si el Jack es considerado no valido en el último parcial, el Atleta que lanzó el Jack en el primer Parcial impulsará al Jack. Propulsar el Jack continuará avanzando en secuencia hasta que el Jack sea válido.

10.4.3 Cuando el Jack es considerado no valido, el siguiente Parcial se iniciará **en orden secuencial** (el Jack será propulsado por el Atleta que **debe** propulsar el Jack **para ese parcial**).

10.5 Propulsar la primera bola de color a la cancha

10.5.1 El atleta que impulsa con éxito el Jack también propulsa la primera bola de color (ref.: 15.5.8). Si hay un retraso prolongado entre la propulsión del Jack y la primera bola de color (por ejemplo, debido a un mal funcionamiento del reloj), el Atleta puede pedir que se vuelva a propulsar el Jack antes de propulsar la primera bola de color. La hora se restablecerá a la hora de inicio del parcial.

10.5.2 Si la bola de color cae fuera de los límites, o se retrae después de una violación, ese lado continuará lanzando hasta que una bola caiga en el área de juego de la cancha o todas sus bolas hayan sido propulsadas. En la División de Equipo y Pareja, cualquier Atleta, desde el lado indicado para jugar, puede impulsar la segunda bola de color en el área de juego.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

10.6 Propulsando la primera bola contraria

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

El lado contrario jugará de acuerdo con 10.5.2.

10.7 Movimientos en la cancha

10.7.1 Un equipo no puede preparar su próximo tiro, orientar la silla de ruedas o la rampa, o rodar la bola en el tiempo de los lados opuestos (antes de que se muestre el color, es aceptable que un atleta recoja una bola sin propulsarlo: (por ejemplo, está permitido que el rojo recoja su bola antes de que el árbitro indique que el azul juegue y ponga la bola en su mano o regazo; no es permisible para el rojo que recoja una bola después de que el árbitro haya indicado que el azul juegue). (Ref.: 15.6.4). **El movimiento y la preparación están permitidos durante el "Tiempo muerto" o el "Tiempo del árbitro". Cuando el árbitro muestra el indicador de color, el lado a jugar se posicionará en su box de lanzamiento, mientras que el otro lado se mueve, o permanece, completamente fuera y detrás de su propia box de lanzamiento.**

10.7.2 Una vez que el árbitro haya indicado a los atletas qué lado debe jugar, los atletas de ese lado **se posicionan en su box de lanzamiento** y son libres de ingresar al área de juego o a cualquier box de lanzamiento vacío (ref 15.6.1). Los atletas pueden orientar la rampa desde su propio box de lanzamiento o cualquier box de lanzamiento vacío. **Los atletas y los SA/RO no deben entrar en las cajas de lanzamiento de los oponentes mientras preparan su próximo tiro o para orientar una rampa. Los SA/RO tampoco deben entrar en el área de juego, durante el parcial, mientras preparan su lanzamiento.**

10.7.3 Los atletas pueden ir **o quedarse detrás de** sus box de lanzamiento para alinear sus tiros. Al menos una rueda delantera debe permanecer dentro de su propio box de lanzamiento durante este tiempo. **Cuando se les permite comunicarse, los atletas deben estar directamente detrás o en su propio box de lanzamiento. Los compañeros de equipo pueden comunicarse entre sí cuando entran en la box de lanzamiento, pero no podrán reunirse detrás de los box de lanzamiento.** El camino detrás de los box puede ser utilizado por los atletas de BC3 para ingresar al área de juego. Si la Pareja BC3 desea entrar en la zona de juego deben hacerlo sin pasar por detrás de su propio compañero de equipo.

A los atletas y RO que infrinjan esta regla de movimiento en la cancha deberán permanecer en el área adecuada y comenzar la preparación nuevamente. El tiempo transcurrido no se restaurará.

10.7.4 Si algún Atleta necesita ayuda para entrar a la cancha, puede pedirle al Árbitro o al Juez de Línea que lo ayude.

10.7.5 En un partido por equipos o parejas, si un atleta impulsa una bola y su compañero de equipo todavía no regresa a su box de lanzamiento, el árbitro dará una penalización de 1 bola más la retracción de esta bola propulsada (ref.: 15.7.7). El atleta que regresa (no propulsor) debe tener al menos una rueda dentro de su propio box de lanzamiento cuando el compañero de equipo suelta la bola.

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

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

10.8 Lanzamiento de Bolas

10.8.1 Cuando se suelta la bola, el atleta debe tener al menos una nalga en contacto con el asiento de la silla de ruedas. Los atletas que solo pueden jugar mientras están en su abdomen, deben tener su abdomen en contacto con la silla de lanzamiento (ref.: 15.7.3). Dichos atletas deben tener una aprobación de clasificación documentada para este método.

10.8.2 Si se juega una bola y rebota en el atleta que la lanzó, o en un atleta contrario o su equipo, y cruza la línea de lanzamiento, está en juego.

10.8.3 Una bola, después de ser lanzada, pateada o salir del fondo de una rampa, puede rodar desde el costado de la box de lanzamiento del atleta (ya sea en el aire o en el piso), y a través de la box de lanzamiento de un lado contrario, antes de cruzar la línea de lanzamiento y entrar en el área de juego.

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

10.9 Jugar las bolas restantes

10.9.1 El lado a jugar a continuación será el lado que no tenga la bola más cercana al Jack, a menos que haya usado todas sus bolas, en cuyo caso jugará el otro lado. Este procedimiento continuará hasta que ambas partes hayan jugado todas las bolas. Los oponentes deben moverse "fuera del camino" (Fuera de la línea de tiro), cuando no es su turno.

10.9.2 Si un Atleta decide no jugar ninguna bola restante, puede indicar al Árbitro que no desea jugar más bolas durante ese parcial. En este caso, el tiempo se detendrá y las bolas restantes serán declaradas Bolas Muertas. Las bolas no jugadas se registrarán como (BNP) en la hoja de puntuación.

10.10 Bolas fuera de límites

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

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

10.10.3 Cualquier bola de color que sea propulsada o golpeada fuera de los límites se convierte en una bola muerta y se coloca en el área designada. El árbitro es el único que decide en cuanto a si una bola está fuera de los límites.

Las bolas muertas deben colocarse en el área designada: un contenedor de bolas muertas, o justo fuera de la línea límite, al menos 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.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

10.11 Jack fuera de los limites

10.11.1 Si el Jack es empujado fuera del área de juego, o en el área no válida para el Jack durante el partido, se vuelve a colocar en la cruz.

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

10.11.3 Cuando el Jack ha sido colocado en la cruz, el Lado a jugar a continuación se determinará de acuerdo con la regla **10.9.1**

10.11.4 Si no hay bolas de color en el área de juego después de que el Jack haya sido reubicado, el Lado, que empujó el Jack fuera de los limites o al área no valida será quien juegue.

10.12 Bolas lanzadas en simultaneo

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

10.13 Bolas equidistantes

Al determinar qué lado debe jugar a continuación, si dos o más bolas de diferentes colores son equidistantes de la bola blanca, y la puntuación de estas bolas equidistantes es igual (1: 1; 2: 2); es el equipo que lanzó el último el que debe jugar de nuevo. El lado a jugar se alternará hasta que la situación de equidistancia sea modificada, o un lado haya jugado todas sus bolas. Si las bolas son equidistantes pero la puntuación de las bolas equidistantes no es igual (2:1), jugará el lado con menos bolas equidistantes. El juego continuará normalmente. **Cuando las bolas actuales están anotando como 2-1, el marcador y la situación NO son equidistantes.** Si una bola recién jugada modifica la situación de equidistancia, pero crea una nueva situación de equidistancia, ese mismo color / lado debe volver a jugar.

10.14 Bola caída

Si un atleta deja caer una bola, puede volver a jugarse. Las bolas que caen en el área de juego son "bolas en juego" Las bolas que permanecen en o detrás de la línea de lanzamiento, incluso en la box de lanzamiento del oponente, se "caen" y se pueden volver a jugar. No hay límite para el número de veces que se puede repetir el intento de lanzar una bola y el árbitro es el único quien decide. En este caso, el tiempo no se detendrá.

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

10.15 Finalización de un parcial

10.15.1 Después de que se hayan jugado todas las bolas y no haya bolas de penalización, el árbitro anunciará verbalmente el marcador (ref.: 10.16) y luego, "fin del Parcial". (Si el árbitro necesita medir para determinar el puntaje, invitará a los atletas / capitanes al área de juego. Los operadores de rampa pueden girar en este momento para observar la medida. Después de la medida, los atletas regresan a sus cajas de lanzamiento; el Árbitro anuncia el marcador y "fin del Parcial") Al finalizar el partido, el Árbitro anunciará "fin del Partido " y anunciará e indicará el puntaje final.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

10.15.2 Si hay bolas de penalización por jugar, después de reconocer el Resultado obtenido hasta el momento en el parcial con los atletas/capitanes y permitir que los ROs se giren brevemente para ver las bolas, el área de juego será despejada por el Árbitro (el juez de línea puede ayudar). El competidor al que se le ha concedido una bola de penalización seleccionará una (1) de sus bolas de color, que será lanzada a la zona objetivo. El Árbitro anunciará verbalmente el recuento y resultado final del parcial (ref.: 11) y luego, "fin del Parcial" Esta es la señal para que los ROs puedan girarse hacia el área de juego en este momento. La puntuación total del parcial se registra en la hoja de puntuación.

10.15.3 En el último parcial de un partido, si no se han jugado todas las bolas y el ganador es obvio, no se incurrirá en penalización si el SA, RO. o Coach/CA en la cancha aplaude. Esto también se aplica a las bolas de penalización.

10.15.4 Los asistentes deportivos, operadores de rampa y entrenadores / asistentes de entrenamiento pueden ingresar al área de juego solo cuando el árbitro lo indique (ref.: 15.9.7). Al final del parcial, cuando el árbitro anuncia: "¡Un minuto!" mientras sostiene el **Jack o la bola de color** en alto; esta es una señal para el SA, RO y Coach / CA de que pueden ingresar al área de juego.

10.16 Puntuación

10.16.1 La puntuación será contabilizada por el árbitro después de que ambos lados hayan jugado todas las bolas. El lado con la bola más cercana al Jack anotará un punto por cada bola más cercana al Jack que la bola más cercana del oponente al Jack.

10.16.2.2 Si dos o más bolas de diferentes colores están equidistantes de la Jack y ninguna otra bola está más cerca, entonces cada Lado recibirá un punto por bola.

10.16.3 Los puntos obtenidos con las bolas de penalización, si los hubiera, se suman a la puntuación parcial y se registran cuando se realizan. Cada bola de penalización que se detenga dentro del cuadro objetivo anotará un (1) punto.

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

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

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

10.16.7 Si las puntuaciones son iguales después de que se hayan jugado los parciales reglamentarios, incluidas las bolas de penalización, se debe jugar un parcial de desempate. Los puntos anotados en un parcial de desempate o tie break no se sumarán a la cuenta de un equipo en ese partido; solo determinará el ganador.

10.16.8 Si un lado/atleta/equipo/pareja pierde un partido por descalificación, entonces el lado contrario gana el partido por el puntaje más alto de 6-0; o la mayor diferencia de puntos en cualquier partido en ese grupo o serie eliminatoria. El equipo que haya perdido el partido marcará cero. Si ambos equipos pierden por descalificación, ambos pierden el partido por el puntaje más alto de 6-0, o la mayor diferencia de puntos de ese grupo o serie eliminatoria. La puntuación se registrará para cada lado como "perdido por 0-(?)".

Si ambas partes pierden el partido, el Delegado Técnico y el Árbitro Principal decidirán la acción apropiada.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

11. Preparación de los parciales posteriores para todas las divisiones

El árbitro permitirá un máximo de un minuto entre parciales. El minuto comienza cuando el árbitro recoge el Jack del piso y anuncia "Un minuto". Los asistentes deportivos, operadores de rampa, entrenadores y / o asistentes de entrenamiento son responsables de recuperar las bolas para el comienzo del próximo parcial. Los funcionarios pueden ayudar, si así lo solicitan. Cualquier bola que no se encuentre en los box de lanzamiento de los Atletas (o asegurada en su silla de ruedas) al principio del parcial se consideran "Bolas muertas".

Después de 45 segundos, el árbitro llamará "¡15 segundos!", Tomará el Jack correspondiente y procederá a la línea de lanzamiento. En un minuto, el árbitro llamará "¡Tiempo!". Todas las acciones del lado contrario deben detenerse cuando el árbitro entregue el Jack al atleta que va a jugar. El árbitro pide "¡Jack!". Si el lado contrario no está listo, debe esperar hasta que el árbitro indique su turno para jugar, momento en el cual puede completar su preparación. (ref 15.6.4)

Cuando el árbitro dice: "¡Tiempo!", Los atletas programados para jugar (iniciar ese parcial) deben estar en sus box de lanzamiento; Los SA, RO y Coaches/CA deben estar en sus áreas designadas". Penalización: tarjeta amarilla por retrasar un partido (ref.: 15.9.4). Los atletas oponentes deben estar detrás de su propio box de lanzamiento, "listos para jugar" cuando cambie el color de la pala. Todos los artículos necesarios para jugar durante el parcial deben estar dentro de su propio box de lanzamiento o firmemente colocados en la silla de ruedas. (por ejemplo, bolas y extensiones de rampa)

12 Parcial interrumpido

12.1 Un Parcial se considera interrumpido cuando una o más bolas, han sido movidas por contacto de un Atleta o el Árbitro, o por una bola jugada durante una infracción que el Árbitro no logra detener. (ref. :15.8.2)

12.2 Si un Parcial es interrumpido debido a la acción de un Árbitro (por ejemplo, el Árbitro patea una bola o muestra el color incorrecto), el Árbitro, en consulta con el Juez de Línea, devolverá las bolas que hallan sido movidas a su posición anterior (el Árbitro siempre respetará el marcador previo, incluso si las bolas no están exactamente en su posición anterior). Si el árbitro no sabe cuál era el resultado previo, o no puede reposicionar las bolas movidas, entonces el parcial debe ser reiniciado. El árbitro tendrá la decisión final. El parcial se reiniciará en el momento donde se causó la interrupción: las bolas retraídas de ambos lados permanecerán en el área de la bola muerta; si el Jack fuese considerado como no valido, el Jack será rejogado por el Atleta que hizo la última jugada legítima de la misma.

Si el árbitro muestra el color incorrecto y se juega esa bola de color, la bola se devuelve y se restablece el tiempo. Si se alteran otras bolas, y si el árbitro no puede reposicionar las bolas de manera justa, esto se convertirá en un parcial interrumpido y se reiniciará.

12.3 Si un Parcial se interrumpe debido a un error o acción de un Lado, el Árbitro tomará las medidas descritas en la regla 12.2, pero consultará con ambas Partes y a el Juez de Línea para evitar tomar decisiones injustas. El árbitro puede consultar la cámara superior, si está disponible (12.5) La verificación de la cámara queda a discreción del árbitro principal.

12.4 Si es necesario reiniciar un Parcial interrumpido y se han otorgado bolas de penalización, la bola de penalización se jugará al finalizar el Parcial reiniciado. Si el atleta o el equipo que causó el parcial interrumpido ha recibido previamente bolas de penalización en ese parcial, ahora no se les permitirá jugar esas bolas de penalización. Si la interrupción fue causada por una bola jugada bajo una violación, esa bola y todas las bolas retraídas del lado que comete la violación permanecerán en el área de bola muerta para el parcial reiniciado.

12.5 En las competiciones clasificadas como mayores (Campeonatos Mundiales y Juegos Paralímpicos) se utilizarán cámaras aéreas en cada cancha para permitir al árbitro reubicar las bolas de forma rápida y precisa en sus posiciones anteriores exactas. [Nota de 2023 también se requerirán cámaras aéreas en cada cancha en todos los Campeonatos Regionales.]

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

13 Desempate o Tie Break

13.1 Un tie break constituye un parcial adicional.

13.2 Los atletas permanecerán en sus cajas de lanzamiento originales.

13.3 Si el marcador está empatado después del número reglamentario de parciales en un partido (y después de que se hayan jugado las bolas de penalización), el Árbitro realizará un sorteo con la moneda antes de anunciar "Un minuto". El lado que no eligió lado de la moneda en la cámara de llamadas elegirá lado de la moneda para el tie break. El ganador de este sorteo decide qué lado jugará la primera bola de color. El árbitro tomara el Jack (o la bola de penalización) del piso del área de juego y anunciara "¡Un minuto!".

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

13.5 El tie break se juega como un parcial normal. En la División Individual BC3, antes del lanzamiento de su primera bola de color (tanto roja como azul), cada Atleta DEBE hacer el swing bidireccional. En Pareja BC3, TODOS los atletas (tanto rojos como azules, a su vez) DEBEN hacer el swing bidireccional simultáneo después de que el árbitro indique a su equipo que juegue, y antes de soltar su primera bola (ref.: 4.1.6, 15.5.9 – retracción de la bola jugada).

13.6 Si se produce una situación detallada en la regla 10.16.7 y cada lado recibe los mismos puntos en el tie break, los puntajes se registran y se juega un segundo tie break. Esta vez el lado contrario comenzará el tie break con su Jack en la cruz. Este procedimiento continúa, con la primera jugada alternando entre bandos, hasta que haya un ganador.

14 Control de bola después del partido

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

Si una bola no aprueba el procedimiento de inspección de las bolas realizado por el árbitro del partido, entonces el árbitro principal o el árbitro principal asistente comprobará y verificará el resultado del procedimiento. Si se confirma que la(s) bola(s) ha fallado en el procedimiento de inspección, entonces la bola será confiscada, el atleta recibirá una tarjeta amarilla y el resultado del partido se registrará como perdido.

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

Si la(s) bola(s) de un Atleta no cumple con los criterios durante la verificación de la bola para un partido posterior, ese Atleta recibe una segunda tarjeta amarilla y perderá el partido según las reglas 15.10.2 y 15.10.3.

Los atletas, SAs/ROs y Entrenadores/Asistentes de Entrenamiento pueden observar el control de las bolas. Si una bola falla, la prueba no se vuelve a realizar, a menos que el árbitro no haya seguido el procedimiento correcto.

Para los Atletas de Equipo y División de Parejas, los Atletas deben identificar el equipo y las bolas de cada quien en caso de que, si un elemento no pasa una verificación, pueda asociarse correctamente con el Atleta correcto. Si no se admite la propiedad, se asumirá que el capitán es el propietario.

VIOLACIONES Y DISPUTAS

15. Violaciones

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

- Retracción
- Una bola de penalización
- Una bola de penalización más la retractación de la bola
- Una bola de penalización más una tarjeta amarilla
- Tarjeta Amarilla
- Tarjeta roja (descalificación)

Todas las infracciones se registran en la hoja de puntuación

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

Un entrenador o Asistente de entrenamiento se considera una sola unidad; si un entrenador o asistente de entrenamiento recibe una tarjeta amarilla o roja, no se transfiere al atleta, pareja o equipo.

15.1 Retracción

15.1.1 Una retractación es la eliminación de una bola de la cancha. La bola retraída se colocará en el área designada; en el suelo o en un recipiente de bolas muertas.

15.1.2 Una retractación sólo puede darse por una infracción que ocurre durante el lanzamiento de una bola.

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

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

15.2 Una bola de penalización

15.2.1 Una bola de penalización es la concesión de un lanzamiento extra al lado contrario. Esta bola se jugará después de que todas las bolas se hayan jugado en un parcial. El árbitro cuenta el resultado y el juez de mesa registra la puntuación parcial; todas las bolas serán retiradas del área de juego y el lado al que se le conceda la bola de penalización seleccionará (1) bola cualquiera de sus bolas de color, que será lanzada hacia caja objetivo. El árbitro mostrará el indicador de color y llamará "¡Un minuto!". El atleta tiene 1 minuto para jugar la bola de penalización. Si esta bola se detiene dentro de la caja objetivo de 35 cm sin tocar la línea exterior, el lado que juega la bola de penalización recibe un punto adicional. En el caso de una bola de penalización, el reloj se restablecerá a 1 minuto después de anotar el tiempo restante del parcial actual en la hoja de puntuación.

15.2.2 Si se produce más de una infracción durante un parcial, por un lado, se puede otorgar más de una bola de penalización. Cada bola de penalización se juega por separado. La bola jugada se retira y se suma (si está puntuando) y el lado selecciona entre todas sus bolas de colores para jugar cualquier bola de penalización posterior.

15.2.3 Las violaciones cometidas por ambas Partes no se anulan mutuamente. Cada lado intentará ganar su(s) punto(s) de penalización. La primer bola de penalización será lanzada por el lado que recibió la primer bola de penalización, después de lo cual las jugadas se alternarán entre los lados para cualquier bola de penalización restante.

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

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

15.3 Tarjeta amarilla

15.3.1 Al cometer una infracción enumerada en la regla 15.9, se mostrará una tarjeta amarilla y el árbitro anotará la infracción en la hoja de puntuación.

15.3.2 Si un Atleta obtiene dos (2) tarjetas amarillas durante una competencia, el Atleta queda excluido del partido actual. El partido se pierde por descalificación (ref.: **16.10.8**).

Para la segunda tarjeta amarilla y cada tarjeta amarilla posterior que reciba un individuo, se le descalificará por lo que resta del partido actual, pero es elegible para jugar los partidos restantes de la competencia.

15.3.3 Cuando un atleta recibe una tarjeta amarilla por fallar en el control de las bolas posterior al partido, ese partido se pierde por descalificación.

15.4 Tarjeta roja (descalificación)

15.4.1 Cuando un atleta, entrenador, asistente de entrenamiento, operador de rampa o asistente deportivo es descalificado, se mostrará una tarjeta roja y se registrará en la hoja de puntuación. Una tarjeta roja siempre significa una descalificación inmediata de la competencia (ref.: 15.11.4).

15.4.2 Si un Atleta y/o su SA/RO es descalificado, el lado, atleta, pareja o equipo perderá el partido (ref.: 10.16.8).

15.4.3 Una persona descalificada puede ser reincorporada para futuras competencias en el mismo torneo a discreción del árbitro principal y el delegado técnico. Si la tarjeta roja ha sido otorgada por manipulación de la bola, entonces el individuo no puede ser reincorporado en el mismo torneo. (ref.; 5.3)

15.5 Las siguientes acciones conducirán a la retracción de la bola jugada (ref.: 15.1):

15.5.1 si se lanza una bola antes de que el Árbitro indique de qué color debe jugar.

15.5.2 Si una bola se detiene **o es obstruida** en una rampa después de haber sido soltada.

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

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

15.5.5 si el SA/RO está tocando al Atleta, o empujando/tirando de la silla de ruedas mientras se suelta una bola (ref.: 9.2.1; 9.2.2).

15.5.6 si un operador de rampa y un atleta sueltan simultáneamente la bola.

15.5.7 si se juega una bola de color antes que el Jack. (El atleta programado para jugar el Jack todavía está obligado a jugar el Jack como en 10.3)

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

15.5.9 si un Atleta BC3 no hace el swing bidireccional después de que el Jack haya sido presentado y antes de lanzarlo; o antes de jugar una bola de penalización; o antes de la primera jugada de ese Equipo en un tie break (ref.: 4.1.6).

15.5.10 si un atleta BC3 en **individual o en parejas** no reorienta la rampa haciendo el swing bidireccional cuando él o su compañero de equipo regresan del área de juego, antes de propulsar su bola. (Para parejas, este es un swing simultáneo) (Ref.: 4.1.6).

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

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

15.6 Las siguientes acciones darán lugar a la concesión de una bola de penalización (ref.: 15.2):

15.6.1 si un Atleta abandona el box de lanzamiento cuando su turno no ha sido indicado (ref.: 10.7.2).

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

15.6.3 si, en opinión del Árbitro, existe una comunicación inadecuada entre los Atletas, sus SA, RO, Entrenadores y/o CA. (Ref.: 17.1-17.3). Esto incluye la comunicación a través de la tecnología (teléfono inteligente ...)

15.6.4 si el Atleta y/o SA/RO prepara su siguiente tiro, orientando la silla de ruedas y/o la rampa o rodando la bola en el tiempo del Lado contrario (ref.: 10.7.1)

15.6.5 si el SA/RO mueve la silla de ruedas, o la rampa o el puntero o pasa una bola al Atleta sin que el Atleta se lo pida (ref.: 9.2.1; 9.2.2).

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

15.7.1 soltar el Jack o una bola de color cuando el asistente deportivo, el operador de rampa, el atleta o cualquiera de sus equipos, bolas o pertenencias toquen las líneas de la cancha o una parte de la superficie de la cancha que no se considere parte del box de lanzamiento del atleta. El BC1 SA puede estar detrás del box de lanzamiento de su atleta. Para los atletas BC3 y sus RO, esto incluye mientras la bola todavía está en la rampa (ref.: 10.3).

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

15.7.3 Liberar la bola sin tener al menos una nalga, (o abdomen, según clasificación) en contacto con el asiento de la silla (Ref.: 10.8.1).

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

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

15.7.6 soltar la bola cuando la altura del asiento del atleta sea superior a los 66 cm máximos para BC1, BC2 y BC4 (ref.: 4.2.1).

15.7.7 soltar una bola, en un partido de equipo o pareja, mientras un compañero de equipo todavía está regresando a su box de lanzamiento (ref.: 10.7.5). Si el atleta no propulsor tiene al menos una rueda tocando dentro de su propio box de lanzamiento, está "en" su box de lanzamiento.

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

15.8 Las siguientes acciones darán lugar a la concesión de una bola de penalización y una tarjeta amarilla (ref.: 15.2, 15.3):

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

15.8.2 causar un Parcial interrumpido que necesita ser reiniciado.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

15.9 Un atleta, asistente deportivo, operador de rampa y / o entrenador / asistente de entrenamiento que cometa cualquiera de las siguientes infracciones recibirá una tarjeta amarilla (ref.: 15.3):

15.9.1 Un atleta o un equipo que ingrese al área de calentamiento fuera de turno; o que lleve al área de calentamiento, o a la cámara de llamadas, más del personal permitido (ref.: 6.2, 7.2). Esto resultará en una tarjeta amarilla para el atleta o el capitán en el caso de partidos de equipo o pareja.

15.9.2 Un atleta, pareja o equipo que traiga a la cámara de llamadas más del número permitido de bolas (ref.: 2.1, 2.2, 2.3). Las bolas extra serán confiscadas y retenidas hasta el final de la competencia. El atleta que trae las bolas adicionales puede indicar qué bolas deben ser confiscadas.

En la División de Pareja y Equipo, la tarjeta amarilla se otorga al Atleta que traiga más del número permitido de bolas. Si no es posible determinar quién es ese atleta, la tarjeta amarilla se le da al capitán (ref.: 14).

Las "bolas extra" que han sido confiscadas, y que son legales, pueden ser reclamadas para la competencia subsiguiente en el mismo torneo. Si un atleta trae demasiadas bolas y una o más de las bolas restantes fallan durante el control de la bola, para el mismo partido, se considera que es una bola y solo se emitirá una tarjeta amarilla.

15.9.3 A un atleta cuando su(s) bola(s) no cumple con los criterios durante un control de bola (ref.: 8 y 14.). **Todo el procedimiento de revisión y control de las bolas es un único control. Si un atleta trae demasiadas bolas y además pierde una bola durante proceso de control, él / ella recibiría UNA tarjeta amarilla, NO dos.** Se publicará una notificación en la entrada de la cámara de llamadas con las bolas fallidas, el equipo defectuoso y todas las tarjetas amarillas.

15.9.4 Causar injustificadamente que se retrase un partido. La decisión del árbitro es definitiva en tales asuntos.

15.9.5 No aceptar la decisión de un Árbitro y/o actuar de manera inadecuada contra el lado contrario o el personal de la competencia.

15.9.6 Abandonar el área de la cancha durante el partido sin el permiso del árbitro, incluso si es entre parciales o durante un tiempo médico o técnico, esa persona no puede regresar al partido.

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

15.9.8 Uso de equipos que no cumplan con los criterios durante la Competencia. (Si, durante la verificación previa al equipo del torneo, se descubre que el equipo no cumple, el equipo puede adaptarse para cumplir y recibir el sello / pegatina oficial). (ref. 4 último párrafo; 4.1.3; 4.1.5)

15.10 Un atleta, asistente deportivo, operador de rampa y / o entrenador / asistente de entrenamiento que cometa cualquiera de las siguientes infracciones recibirá una segunda tarjeta amarilla y será excluido del partido actual (ref.: 15.3):

15.10.1 Recibir una segunda advertencia o tarjeta amarilla durante la misma competencia (es decir, haber recibido previamente una tarjeta amarilla por cualquier infracción enumerada en la regla 15.9).

15.10.2 Una segunda tarjeta amarilla en el área de calentamiento o cámara de llamadas al atleta y / o SA / RO durante la misma competencia dará lugar a la exclusión del partido actual. El equipo pierde ante su oponente por descalificación (ref.: 10.16.8).

Una segunda tarjeta amarilla al Entrenador/Asistente de Entrenamiento le impide ingresar a la FOP para ese partido.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

15.10.3 Una segunda tarjeta amarilla en la cancha durante un partido dará lugar a la exclusión del partido y podría resultar en una pérdida (ref.: 10.16.8). Si es el Entrenador/Asistente de Entrenador, se ve obligado a abandonar la FOP, pero el partido puede continuar.

15.11 Cualquier miembro del equipo, atleta, asistente deportivo, operador de rampa y / o entrenador / asistente de entrenamiento que cometa cualquiera de las siguientes infracciones recibirá una tarjeta roja y una descalificación inmediata (ref.: 15.4):

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

15.11.2 Conducta violenta.

15.11.3 Usar lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o abusivos.

15.11.4 Una tarjeta roja en cualquier momento dará lugar a una descalificación inmediata de la competencia. Los resultados de los partidos anteriores durante la competencia se perderán y el atleta o el equipo no serán elegibles para recibir puntos de participación o clasificación para la competencia (ref.: 15.4.1).

DISPUTAS

16 Procedimiento de aclaración y solución de controversias

16.1 Durante un partido, un equipo puede sentir que el árbitro ha pasado por alto un evento o ha tomado una decisión incorrecta, lo que afecta el resultado del partido. En ese momento, el atleta/capitán de ese equipo puede llamar la atención del árbitro sobre esta situación y solicitar una aclaración. El tiempo debe detenerse (ref.: 10.2.10).

16.2 Durante el partido, un atleta/capitán puede solicitar una decisión del HR, cuya decisión es definitiva y el partido continúa. No se pueden hacer más protestas. Si se utilizan cámaras aéreas, el HR puede usar dicha evidencia para llegar a una decisión.

COMUNICACIÓN

17 Comunicación

17.1 No habrá comunicación entre el atleta, el asistente deportivo, el operador de rampa o el asistente de entrenador / entrenador durante un parcial.

Las excepciones son:

- cuando un atleta solicita a su SA/RO que lleve a cabo una acción específica, como alterar la posición de la silla de ruedas, mover un dispositivo de asistencia, rodar la bola o pasar la bola al atleta. Algunas acciones rutinarias están permitidas sin una solicitud específica a la SA/RO,
- Los entrenadores / CA, SA / RO, pueden felicitar u ofrecer aliento a los atletas de su lado después de un tiro y entre los parciales.

17.2 En la División de Equipo y Parejas, durante el transcurso de un parcial, los atletas solo pueden comunicarse con sus compañeros de equipo que estén en la cancha después de que el árbitro haya indicado que es su turno de jugar. Durante un parcial, cuando ninguno de los lados ha sido indicado para jugar (por ejemplo: mientras el árbitro realiza una medición; un mal funcionamiento del cronometro) los atletas de ambos lados pueden conversar en voz baja, pero deben cesar tan pronto como el lado contrario haya sido indicado para jugar.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

17.3 Un Atleta no puede instruir al Asistente Deportivo (Equipo) u Operador de Rampa (Par) de su compañero de equipo. Cada atleta solo puede comunicarse directamente con su propio asistente deportivo / operador de rampa. Un atleta BC3 puede usar una hoja o tabla común para dar órdenes a su compañero de equipo.

17.4 Entre los parciales, los atletas pueden comunicarse entre ellos, su SA/RO y su entrenador/CA. Esta comunicación debe cesar una vez que el Árbitro esté listo para comenzar el parcial. El árbitro no retrasará el partido para permitir una conversación más larga.

17.5 Durante un partido, el RO debe asegurarse de que su equipo esté fuera del camino (fuera de la línea de tiro) para que el oponente pueda lanzar fácilmente, sin causar daños a las pertenencias que se encuentran en el camino. Para evitar daños, los RO no deben mover el equipo de los oponentes. Durante un partido, el RO debe mover su propia rampa / pertenencias fuera del camino (fuera de la línea de tiro) del oponente para permitir que el lanzamiento se juegue sin interferencias.

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

17.7 Después de que el árbitro indique qué lado jugará, cualquier atleta de ese lado puede solicitar el puntaje o una medición. Las solicitudes sobre el posicionamiento de la bola (por ejemplo, ¿qué bola del oponente está más cerca?) no serán respondidas por el árbitro. Los atletas pueden entrar en el área de juego para evaluar por sí mismos cómo están ubicadas las bolas.

17.8 Si se requiere traducción en la cancha durante un partido, el HR tendrá plena autoridad para seleccionar un traductor apropiado. El HR primero intentará utilizar un voluntario de competencia deportiva u otro árbitro que no esté actualmente involucrado en otro partido o seleccionar al traductor de su área designada.

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

17.10 Cualquier dispositivo de comunicación, incluido un teléfono inteligente llevado a la FOP por un atleta, debe ser aprobado durante la verificación del equipo y recibir una etiqueta válida, por el HR o designado. Los dispositivos de comunicación no aprobados NO están permitidos en el FOP. Cualquier uso indebido será una comunicación inapropiada y garantizará que se le otorgue una bola de penalización que se jugará en la 1ª oportunidad (Ref: 4; 15.6.3).



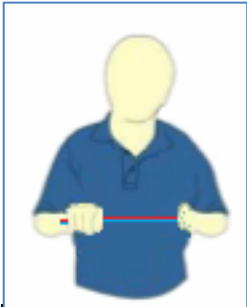
Los entrenadores / asistentes de entrenamiento pueden usar tabletas y teléfonos inteligentes para tomar notas (dichos dispositivos deben estar en un modo, por ejemplo, "modo avión", que no pueda comunicarse con los atletas en la cancha. Los árbitros tienen la autoridad en cualquier momento durante el partido para verificar el dispositivo del entrenador / CA para asegurarse de que no esté en modo de comunicación). Los atletas y SAs/ROs en la cancha no deben recibir ninguna comunicación (electrónica, vocal, señales) desde fuera de la cancha durante un parcial. Los dispositivos electrónicos NO se pueden llevar a la cancha, a menos que se aprueben durante la verificación del equipo. Cualquier infracción de esta regla es una comunicación inapropiada y garantiza una bola de penalización.

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)




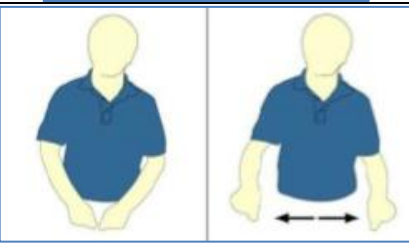

17.11 Gestos y signos de los funcionarios

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

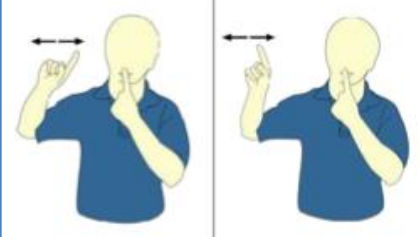
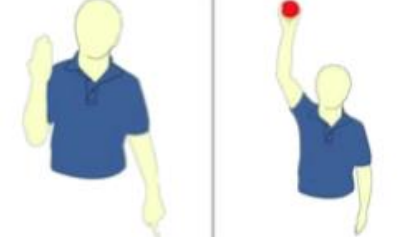
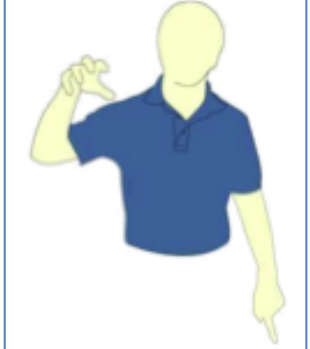
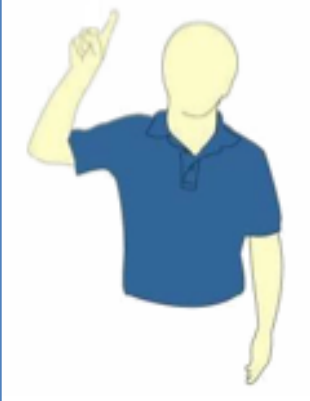

Árbitros

Situación que debe señalarse	Descripción del gesto	Gesto a realizar
<p>Indicación para propulsar bolas de calentamiento, o el Jack:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 10.2.2 Regla 10.3.2 	<p>Mueve tu mano para indicar movimiento y decir: "Comienza a calentar", o "Jack".</p>	
<p>Indicación para jugar Una bola de colores:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 10.5 Regla 10.6 	<p>Mostrar el indicador de color según el color de el lado a jugar.</p>	
<p>Bolas equidistantes</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 10.13 	<p>Mantenga el indicador de lado contra la palma mostrando el borde a los atletas. Voltee el indicador para mostrar El lado debe jugar (como se muestra arriba)</p>	


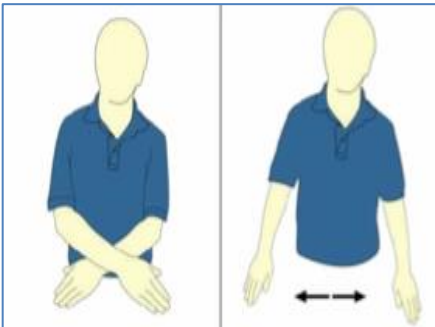

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

<p>Tiempo de espera técnico o médico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artículo 18 • Artículo 19 	<p>Coloque la palma de la mano sobre los dedos de la otra mano, que están en una línea vertical (dibujando una "T") y diga qué lado lo requirió (por ejemplo, médico o técnico). tiempo de espera para – nombre del atleta / equipo / país / color de la bola).</p>	
<p>Parar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.9.2 • Regla 17.2 • Regla 10.2.10 	<p>Mostrar una palma de la mano levantada 10.6.2 para Indicar al temporizador que debe "detener el tiempo" o Indicar a los lados que deben "Esperar"</p>	
<p>Sustitución: Solo eventos juveniles</p>	<p>Girar un antebrazo alrededor del otro.</p>	
<p>Medición</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 3.5 • Regla 10.16.6 	<p>Pon una mano al lado del otros y separarlos como si usara una cinta métrica.</p>	
<p>Árbitro preguntando si el atleta (s) quiere ir al área de juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.16.6 	<p>Apunta al atleta y luego el ojo del árbitro.</p>	

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)





<p>Comunicación inapropiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.6.3 • Artículo 17 	<p>Apunte at la boca y Mover lateralmente el dedo índice de la otra mano.</p>	
<p>Bola muerta / bola fuera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.9.2 • Regla 10.10.3 • Regla 10.11 	<p>Apunte la bola y levante el antebrazo verticalmente con la mano abierta y la palma hacia el cuerpo del árbitro. diga: "Out" o "Dead Ball". Luego levanta la(s) bola(s)</p>	
<p>Retracción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.1 	<p>Apunte a la bola y levante el antebrazo con una mano cóncava antes de levantar la bola (siempre que sea posible).</p>	
<p>1 bola de penalti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.2 	<p>Levante 1 dedo.</p>	
<p>Tarjeta amarilla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.3 <p>Segunda tarjeta amarilla y excluido del partido actual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.9 	<p>Mostrar la tarjeta amarilla por la violación.</p> <p>Mostrar la tarjeta amarilla por la segunda violación (final del partido, para todas las divisiones)</p>	

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)


<p>Tarjeta roja (descalificación):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.4.3 • Regla 15.11.4 	<p>Mostrar la tarjeta roja. (final del partido, para todas las divisiones)</p>	
<p>Finalización del parcial o Finalización del partido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.15 	<p>Cruzar los brazos estirados y Sepáralos. Diga: "Parcial terminado", o "Partido terminado".</p>	
<p>Puntuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 3.4 • Regla 10.16 	<p>colocar los dedos en el color correcto de indicador de para mostrar la puntuación. Diga la puntuación.</p>	

BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

Puntuaciones

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

Juez de línea

Situación que debe señalarse	Descripción del gesto	Gesto a realizar
Para llamar al árbitro atención	Levanta el brazo	

TIEMPOS DE ESPERA

18. Tiempo de espera médico

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

18.2 Un atleta o SA o RO solo puede recibir un (1) tiempo de espera médico por partido.

18.3 Cualquier atleta o SA o RO que reciba un tiempo de espera médico debe ser visto en la cancha lo antes posible por el personal médico asignado al lugar. El personal médico puede ser asistido con la comunicación del atleta o SA/RO, si es necesario. **El tiempo de espera médico comienza inmediatamente cuando se señala, pero el tiempo no comenzará a contar hasta que el médico llegue a la cancha.**

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

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

18.6 Si un Atleta continúa pidiendo tiempo muerto médico en partidos posteriores, el TD en consulta con el personal médico y un representante del país de ese Atleta determinará si ese Atleta debe ser retirado del resto de la competencia.

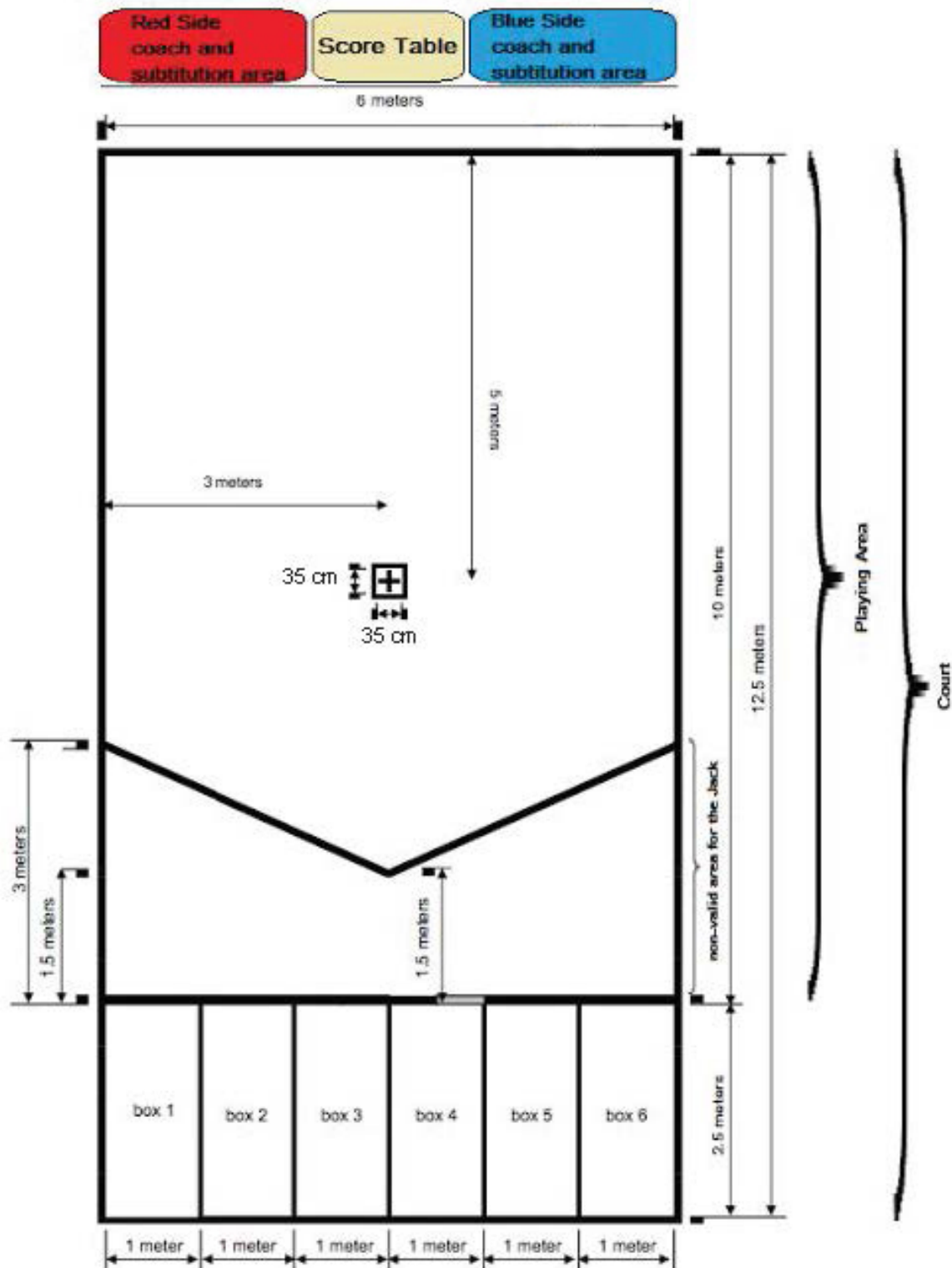
En la División Individual, si un Atleta es eliminado del resto de la competencia, todos los partidos posteriores que habría jugado tendrán el puntaje más alto de 6-0; o la mayor diferencia de puntos en cualquier partido en ese grupo o serie eliminatoria.

19. Tiempo de espera técnico

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

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

Diseño de la cancha de Boccia



BISFed - Reglamento Internacional de Boccia - 2021 - 2024 (v.2.1)

Directrices de cinta y medición

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

Cinta estrecha para las líneas divisoras de los box, la cruz y la caja objetivo de **35cm x 35cm**
Cada pata de la cruz debe tener entre 15 y 35 cm

Líneas de 6 metros: desde el interior de las líneas laterales.

Líneas laterales de 12,5 metros: desde el interior de la línea delantera y desde el interior de la línea trasera.

10 metros: desde el interior de la línea delantera hasta la parte posterior de la línea de lanzamiento.

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

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

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

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

2,5 metros: desde el interior de la línea de fondo hasta el interior (que también es la parte posterior) de la línea de lanzamiento.

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