

BOCCIA

Reglas del Juego

Aprobadas por la

Comisión Internacional de Boccia

C. I. B.

EDICIÓN DE 2005

ÍNDICE

Introducción.....	3
Espíritu del juego.....	3
1 - DEFINICIONES.....	4
2 - EQUIPAMIENTO E INSTALACIONES.....	5
3 - APTOS PARA EL JUEGO.....	6
4 - DIVISIONES DE JUEGO.....	6
5 - DESARROLLO DEL PARTIDO.....	9
6 - EL JUEGO.....	9
7 - PUNTUACIÓN.....	14
8 - DESEMPATE.....	15
9 - MOVIMIENTOS EN EL CAMPO.....	15
10 - PENALIZACIONES.....	16
11 - INFRACCIONES.....	18
12. - “PARCIAL” INTERRUMPIDO.....	20
13 - COMUNICACIÓN.....	20
14 - ACLARACIONES Y PROTESTAS.....	21
15 - TIEMPO.....	21
16 - CRITERIOS / NORMATIVA PARA EL MATERIAL AUXILIAR.....	22
17 - PROCEDIMIENTO DE PROTESTA.....	23
18 - SILLAS DE RUEDAS.....	24
19 - RESPONSABILIDADES DEL CAPITÁN DEL EQUIPO.....	24
20 - SITUACIONES ESPECÍFICAS.....	25
ANEXO 1: Trazado del terreno de juego.....	26
ANEXO 2: Comisión Internacional de Boccia.....	27

REGLAMENTO INTERNACIONAL DE BOCCIA DEL CP-ISRA

Introducción:

Las Normas descritas en este texto se refieren a la forma de jugar a la Boccia. Se puede encontrar más información relacionada con la organización de Campeonatos Internacionales de Boccia en el “Manual Técnico de la Comisión Internacional de Boccia”. Este manual abarca las áreas siguientes:

- Sistema de Clasificación.
- Formación de Técnicos.
- Estructura de la Competición.
- Sanción.
- Sistema de Ranking Internacional.

En el [Anexo 2](#) se da información sobre cómo contactar con la Comisión Internacional de Boccia (C.I.B.), también conocida como IBC.

Las Normas del Juego se aplican a todas las Competiciones Internacionales celebradas bajo los auspicios de la Comisión Internacional de Boccia (C.I.B. o IBC). Estas Competiciones abarcan todas las pruebas sancionadas con las categorías A, B ó C y consisten, no siendo exclusivas, en Campeonatos Regionales, Campeonatos Mundiales, Copas del Mundo y Juegos Paralímpicos. Las Organizaciones Nacionales podrán adaptar estas Normas a sus propias Competiciones, siendo necesario identificar claramente esas enmiendas en los Formularios de Sanción.

Espíritu del juego.

La ética y el espíritu del juego son similares al tenis, donde se acepta la participación del público, pero fomentando entre los espectadores el que se guarde silencio durante aquellos momentos en que un Jugador se encuentra en la acción de jugar la bola.

1. DEFINICIONES.

Bola Blanca (Jack ball): Es la Bola Blanca o Bola Diana.

Bola (Ball): Cada una de las bolas de color, roja o azul.

Competidor (Side): En el juego de boccia individual, un Competidor estará compuesto por un solo (1) Jugador; en la boccia por Equipos y Parejas, un Competidor estará compuesto por tres (3) y dos (2) miembros respectivamente, considerándose al Equipo o Pareja como una unidad.

Campo (Court): Se considera área de juego aquella zona comprendida dentro de las líneas que lo delimitan incluida la zona de boxes o zona de lanzamientos.

Partido (Match): Es una Competición entre dos Competidores cuando se juega un número determinado de "parciales".

Parcial (End): Es una parte de un partido una vez que la Bola Blanca y todas las demás bolas han sido jugadas por ambos Competidores.

Material auxiliar (Assistive device): Es el término utilizado para describir una ayuda en el juego y que usan los Jugadores pertenecientes a la Categoría BC.3, por ejemplo una rampa o canaleta. El término "dispositivo auxiliar" incluye todas las partes del aparato, estén o no permanentemente unidas.

Infracción (Violation): Es cualquier acción realizada por un Jugador, Competidor, Sustituto, Auxiliar o Entrenador que vaya en contra de las Reglas del Juego.

Lanzamiento (Throw): Es el término utilizado para lanzar una bola al campo. Se incluye el lanzamiento, patada o deslizamiento de la bola cuando se utiliza un material auxiliar.

Bola perdida (Dead ball): Es una bola que ha salido fuera del campo tras un lanzamiento, o una bola retirada del campo por el Árbitro como consecuencia de una infracción, o una bola que no ha sido lanzada una vez acabado el tiempo del Competidor.

Parcial interrumpido (Disrupted end): Se llama "parcial interrumpido" cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego, tanto de manera accidental como deliberada.

Línea en "V" / Línea de la bola blanca (V line / Jack line): Línea que la Bola Blanca debe cruzar para ser considerada en juego.

Auxiliar (Sport assistant): Persona que ayuda o asiste a aquellos Jugadores en cuya categoría está permitido.

2. EQUIPAMIENTO E INSTALACIONES.

2.1. Bolas de Boccia.

Un juego de bolas de boccia está compuesto por seis (6) bolas rojas, seis (6) bolas azules y una (1) Bola Blanca. Las bolas de boccia utilizadas en Competiciones autorizadas deben reunir los criterios establecidos por la C.I.B. o IBC.

2.1.1. Criterios de las Bolas de Boccia:

- **Peso:** 275 gr. +/-12 gr.
- **Circunferencia:** 270 mm. +/- 8 mm.

No se especifican marcas, únicamente se deberán cumplir estos criterios. En cada Competición un sello oficial certificará que las bolas han sido clasificadas y cumplen estos criterios.

2.1.2. Las bolas deben tener el color bien definido, rojo, azul y blanco, y deben estar en buenas condiciones, sin ninguna marca visible que demuestre que las bolas pueden haber sido manipuladas como, por ejemplo: marcas visibles de cortes.

Las bolas que parezca que han sido manipuladas, así como aquellas de dudoso color, no serán aceptadas.

2.2. Aparatos de Medición.

Deben ser proporcionados por la C.I.B. o IBC al Árbitro Principal o Delegado Técnico de cada evento autorizado.

2.3. Tablero marcador.

Debe estar situado en un lugar visible para todos los Jugadores.

2.4. Equipo de Medición de Tiempo.

Siempre que sea posible, dicho equipo debería ser electrónico.

2.5. Recipiente de Bolas Perdidas.

Debe permitir a los Jugadores ver cuantas bolas hay depositadas en dicho recipiente y será colocado donde sea visible para todos los Jugadores.

2.6. Indicador de color Rojo o Azul.

No cuenta con un diseño específico. Su función es permitir ver a los Jugadores de forma clara que Competidor es el que debe jugar.

2.7. La Pista.

- 2.7.1. La superficie debe ser llana y lisa como el suelo de un gimnasio de baldosas o madera. Dicha superficie no debe ser resbaladiza ni estar sucia.
- 2.7.2. Tendrá unas dimensiones de **12.5 metros x 6 metros** (Ver Referencia: [Anexo 1, Trazado del terreno de juego](#)).
- 2.7.3. Todas las señalizaciones del campo de juego deberán tener **entre 2 y 5 cm. de anchura** y deben ser fácilmente reconocibles. Se utilizará cinta adhesiva para el marcaje de las líneas. **Se debe usar una cinta de 4 a 5 cm. para las líneas externas del terreno de juego** (línea de lanzamiento, línea en “V” o la línea de la Bola Blanca) **y cinta de 2 cm. para las líneas internas**, por ejemplo la línea divisoria de boxes y la cruz. **Tamaño de la cruz:** 25 cm., usando cinta de 2 cm.
- 2.7.4. El área de lanzamiento se divide en seis (6) boxes de lanzamiento.
- 2.7.5. La línea en forma de “V” delimita el área dónde la Bola Blanca no es válida, en caso de que cayese en ella.
- 2.7.6. La “X” central determina el lugar donde se coloca de nuevo la Bola Blanca.
- 2.7.7. Todas las mediciones de las líneas exteriores del campo se realizarán desde el borde interior de la cinta correspondiente.

Las líneas interiores del campo serán medidas haciendo un trazo con un lápiz fino y poniendo la mitad de la cinta encima de esa marca. La línea frontal de lanzamiento se colocará en el exterior de los 2,50 metros. (Referencia. [Anexo 1: Trazado del terreno de juego](#)).

3. APTOS PARA EL JUEGO.

La aptitud para competir se describe de manera detallada en la sección relativa a Clasificación del Manual Técnico del CP-ISRA. El citado Manual contiene los perfiles de clasificación, así como el proceso a seguir para la clasificación o reclasificación de un atleta y los procedimientos de protesta.

4. DIVISIONES DE JUEGO.

4.1. General.

Hay siete (7) divisiones de juego. Cada división se juega con Competidores de ambos sexos. Estas divisiones son:

- Individual BC.1
- Individual BC.2
- Individual BC.3
- Individual BC.4

- Parejas: Para aquellos Jugadores clasificados como BC.3.
- Parejas: Para aquellos Jugadores clasificados como BC.4.
- Equipos: Para aquellos Jugadores clasificados como BC.1 y BC.2.

4.2. Individual BC.1.

Jugadores clasificados en el Sistema de Clasificación del CP-ISRA como CP.1 o CP.2 (Piernas).

Dichos Jugadores pueden ser asistidos por un Auxiliar que debe permanecer sentado a una distancia de al menos dos metros, a ser posible detrás del box de juego en un área señalizada a tal efecto. Este Auxiliar únicamente podrá adelantarse para ayudar al Jugador si, visiblemente, éste lo solicita. Este Auxiliar realizará tareas tales como:

- Ajustar o estabilizar la silla de ruedas del Jugador.
- Pasar una bola al Jugador.
- Redondear la bola.

4.3. Individual BC.2.

Jugadores clasificados como Clase 2 (U) (Brazos) dentro del Sistema de Clasificación del CP-ISRA.

Los Jugadores no pueden ser asistidos por un Auxiliar. Pueden únicamente solicitar ayuda del Árbitro, en su tiempo de juego, para recoger una bola del campo o entrar en el mismo.

4.4. Individual BC.3 (Jugadores que utilizan material auxiliar).

Para Jugadores con una fuerte disfunción locomotriz en las cuatro extremidades de origen cerebral o no. Los Jugadores no pueden impulsar la silla de manera funcional por lo que necesitarán de asistencia o de una silla de ruedas eléctrica. Los Jugadores tendrán dificultad a la hora de sostener, agarrar o lanzar la bola. Pueden tener movimiento en el brazo, pero insuficiente amplitud funcional de movimiento como para lanzar de manera firme una bola de Boccia al terreno de juego.

Se permite a cada Jugador ser ayudado por un Auxiliar, quien permanecerá dentro del box del Jugador pero manteniéndose de espaldas a la pista y con la mirada apartada del terreno de juego. ([Regla 11.1.3](#) y [Regla 13.1](#)).

4.5. Individual BC.4.

Compuesta por Jugadores con disfunción locomotriz severa de las 4 extremidades, combinada con un pobre control dinámico del tronco, de origen no cerebral o de origen cerebral degenerativo. El Jugador deberá demostrar destreza suficiente para poder manipular y lanzar la bola de Boccia al terreno de juego.

Mostrará dificultades evidentes a la hora de sostener y lanzar la bola, combinada con poca coordinación a la hora de llevar a cabo dicho movimiento.

Puede ser observable una falta de control a la hora de sincronizar los movimientos así como de la suavidad y velocidad a la hora de ejecutarlos. No podrán ser ayudados por ningún Auxiliar. Pueden únicamente pedir ayuda del Árbitro, en su tiempo, para recoger una bola del campo o entrar dentro de él.

4.6. Parejas BC.3.

Los Jugadores deben ser clasificados aptos para jugar en la División Individual BC.3. Una Pareja BC.3 deberá incluir un Sustituto. Las excepciones serán a criterio del IBC cuya decisión será definitiva. Una Pareja BC.3 debe tener como mínimo un Jugador paralítico cerebral en el campo.

Cada Jugador puede ser asistido por un Auxiliar tal y como determinan las Reglas que especifican el juego individual. Las Reglas de Juego relativas a esta sección son las mismas que para la Competición por Equipos, excepto que se usan los boxes 2 al 5 que serán utilizados en la secuencia adecuada.

4.7. Parejas BC.4.

Para Jugadores clasificados aptos para jugar en la División Individual BC.4. Una Pareja BC.4 debe incluir un Sustituto. Las excepciones serán a criterio del IBC cuya decisión será definitiva. Las Reglas de Juego en esta sección son las mismas que para la Competición por Equipos, exceptuando que se utilizarán los boxes del 2 al 5 en la secuencia adecuada.

4.8. Equipos.

Jugadores clasificados aptos para el juego tanto en Individual BC.1 como en Individual BC.2. Un Equipo deberá contar al menos con un Jugador perteneciente a la clase BC.1 en el campo.

Esta permitido que cada Equipo pueda ser asistido por un Auxiliar que deberá cumplir la normativa establecida para la división BC.1 individual.

Cada Equipo empezará el partido con tres Jugadores en el campo y está permitido tener uno o dos Sustitutos. Donde haya dos Sustitutos, el Equipo deberá incluir dos Jugadores BC.1.

4.9. Entrenadores.

Se permitirá la entrada a un Entrenador, tanto a la Cámara de Llamadas como a la zona de calentamiento; por cada división de juego en las áreas designadas a tal efecto en cada Competición.

4.10. Para más detalles sobre Clasificación consultar el Manual del CP-ISRA.

5. DESARROLLO DEL PARTIDO.

5.1. Divisiones Individuales.

En las Divisiones Individuales, un partido constará de cuatro (4) “parciales” excepto en el caso de producirse un desempate. Cada Jugador inicia dos (2) de los “parciales” lanzando la bola blanca, alternando esta función entre los Jugadores. Cada Jugador recibe seis (6) bolas de color.

El Competidor que lanza las bolas de color rojo ocupará el box señalado con el número 3 y aquel que lance las bolas de color azul ocupará el box marcado con el número 4.

5.2. División por Parejas.

En la División por Parejas, un partido estará compuesto por cuatro (4) “parciales” excepto en aquellos casos en que se produce un desempate. Cada Jugador inicia el “parcial” con la Bola Blanca pasando por orden numérico desde el box de lanzamiento número 2 al 5. Cada Jugador recibirá tres bolas. Aquel que está en posesión de las bolas rojas ocupará los boxes 2 y 4 y el Competidor que tiene las bolas de color azul ocupará los boxes 3 y 5.

5.2.1. **Número de bolas para parejas:** máximo de 3 por Jugador y una bola blanca por Pareja. Las bolas restantes de los juegos y las bolas que serán usadas por los sustitutos, se colocarán en el área designada a tal efecto.

5.3. División por Equipos.

En la División por Equipos un partido estará compuesto por seis (6) “parciales”, excepto en el caso de desempate. Cada Jugador iniciará un “parcial” lanzando la Bola Blanca pasando en orden numérico de los boxes 1 al 6. Cada Jugador recibirá dos bolas. El Competidor que lance las bolas de color rojo ocupará los boxes 1, 3 y 5 y el que lance las bolas azules ocupará los boxes 2, 4 y 6.

5.3.1. **Número de bolas para equipos:** máximo de 2 por Jugador y una bola blanca por Equipo Las bolas restantes de los juegos y las bolas que serán usadas por los Sustitutos, se colocarán en el área designada a tal efecto.

6. EL JUEGO.

A la hora de preparar un partido, el proceso formal a seguir comienza con la entrada de los Competidores en la “Cámara de Llamadas”. El juego comienza presentando la Bola Blanca al Jugador al inicio del primer “parcial”.

6.1. Hora de inicio.

A ambos Competidores se les comunicará la hora de inicio del partido.

Los Jugadores o Capitanes ([Regla 19.1.1](#)), tal y como se determina en las divisiones del juego, deberán presentarse en Cámara de Llamadas 15 minutos antes de la hora de inicio, o cuando lo estipule el Comité Organizador en su manual específico de la Competición. Se colocará un reloj oficial fuera de la “Cámara de Llamadas” y será claramente identificable. Al cumplirse la hora marcada, las puertas de la Cámara de Llamadas se cerrarán y ninguna otra persona o material podrá entrar después de inscribirse. Al Competidor que no se presente en la “Cámara de Llamadas”, se le dará por perdido el partido ([Regla 10.4.6](#)).

6.2. Bolas de Boccia.

6.2.1. A cada Jugador / Competidor se le permitirá utilizar sus propias bolas de Boccia (autorizadas por la C.I.B.), las cuales pueden ser revisadas por el Competidor contrario en la Cámara de Llamadas.

Cuando un Jugador / Competidor gana el sorteo y escoge, por ejemplo bolas rojas, el oponente puede inspeccionar esas bolas, incluida la Bola Blanca.

6.2.2. Cada Competidor podrá utilizar su propia Bola Blanca.

6.2.3. Las bolas serán comprobadas al menos 48 horas antes de la Competición por el Delegado Técnico y/o el Árbitro Principal.

6.2.4. El Comité Organizador de cada Competición deberá proveer juegos de bolas de boccia autorizadas. A ser posible, dos por campo.

6.2.5. Un Competidor podrá examinar las bolas de boccia antes del inicio del juego, antes y después del lanzamiento de la moneda al aire, y si la petición se considera razonable, una bola diferente o un juego de bolas diferentes podrá ser utilizado.

Se dispondrá al menos de un juego de bolas de boccia de sobra por cada campo y únicamente ese juego/s se utilizará para el cambio de bolas.

Durante el partido, únicamente se podrán cambiar las bolas de boccia si así lo estima el Árbitro. Las bolas únicamente podrán cambiarse durante el partido si se han roto o reventado.

6.3. Lanzamiento de moneda.

El Árbitro lanzará una moneda al aire y el ganador del sorteo elegirá si juega con las bolas de color rojo o con las de color azul.

6.4. Bolas de calentamiento.

Los Jugadores se colocarán en sus boxes correspondientes. Cada Competidor podrá lanzar sus propias bolas de calentamiento cuando así lo indique el Árbitro. Un Jugador o Competidor puede lanzar las seis (6) bolas de calentamiento en dos (2) minutos. No deben lanzar la Bola Blanca. Los Sustitutos no lanzarán bolas de calentamiento.

6.5. Lanzamiento de la Bola Blanca.

- 6.5.1. El Competidor que juegue con bolas rojas iniciará el primer "parcial".
- 6.5.2. El Árbitro presentará la Bola Blanca al Jugador que le corresponda y señalará el comienzo del "parcial".
- 6.5.3. El Jugador debe lanzar la bola blanca dentro del área válida del terreno de juego.

6.6. Bola Blanca no válida.

- 6.6.1. La Bola Blanca será no válida si:
 - No consigue sobrepasar la línea de la Bola Blanca o "Línea en V".
 - Es lanzada fuera del campo.
 - El Jugador que la lanza comete una infracción.
- 6.6.2. Si la Bola Blanca no es válida, la lanzará el Jugador al que le corresponda hacerlo en el "parcial" siguiente. Si es no válida en el último "parcial", entonces deberá lanzarla el Jugador que lo hizo en el primer "parcial". La Bola Blanca seguirá esta secuencia hasta que sea lanzada dentro del terreno de juego.
- 6.6.3. Cuando la Bola Blanca sea no válida, en el "parcial" siguiente será lanzada por el Jugador al que correspondiese hacerlo si no hubiese sido no válida.

6.7. Lanzamiento de la primera bola al campo.

- 6.7.1. El Jugador que lanza la Bola Blanca, también lanza la primera bola de color.
- 6.7.2. Si la bola es lanzada fuera del campo o retirada por una violación, dicho Competidor continuará lanzando hasta que consiga colocar una bola en el área válida del campo o haya lanzado todas sus bolas. En Competiciones por Parejas o Equipos, cualquier Jugador del color que esté en turno de lanzamiento podrá lanzar la segunda (2ª) bola al campo. Esta decisión la tomará el Capitán.

6.8. Lanzamiento de la primera bola contraria.

- 6.8.1. Le tocará lanzar entonces al Competidor contrario.
- 6.8.2. Si la bola es lanzada fuera del campo o retirada por una infracción, ese Competidor continuará lanzando hasta que consiga colocar una bola en el área válida del campo o haya lanzado todas sus bolas.

En Competiciones por Parejas o Equipos cualquier Jugador podrá lanzar a partir de la segunda (2ª) bola por indicación del Capitán.

6.9. Lanzamiento de las bolas restantes.

- 6.9.1. El siguiente lanzamiento lo hará el Competidor que no tiene la bola más cercana a la Bola Blanca a menos que ya haya lanzado todas sus bolas, en cuyo caso tendrá que lanzar el otro Competidor.
- 6.9.2. El procedimiento continuará tal y como se indica en la [Regla 6.9.1](#) hasta que ambos Competidores hayan lanzado todas las bolas.

6.10. Fin del “parcial”.

Una vez lanzadas todas las bolas, incluidas las de penalización, concedidas a cada competidor, el Árbitro señalará el final del “parcial” ([Regla 7](#)).

El Árbitro anunciará verbalmente la finalización del “parcial”. Tras esto, el Árbitro debe permitir a los Auxiliares, de los Jugadores BC.3, girarse hacia el campo.

Si un Auxiliar de un Jugador de clase BC.3 se gira después que el Árbitro ha confirmado el resultado, pero antes que el Árbitro diga: “Final del parcial”, se le pedirá que vuelva a girarse en su box y se le avisará que no vuelva a hacerlo (aviso amigable). Si el Jugador / Competidor de ese Auxiliar, después, le pide al Árbitro que mida, el Árbitro no medirá.

6.11. Preparación del siguiente “parcial”.

Los Jugadores o sus Auxiliares procederán a la recogida de las bolas para dar inicio al siguiente “parcial”. Los Jueces podrán ayudar en esta labor. Entonces dará comienzo el siguiente “parcial” ([Regla 6.5.2](#)).

6.12. Lanzamiento de bolas.

- 6.12.1. No debe lanzarse ni la Bola Blanca ni ninguna bola de color hasta que el Árbitro haya dado la señal de inicio o indicado qué bola de color debe ser lanzada.
- 6.12.2. En el momento de lanzar las bolas, el Jugador, su Auxiliar, su silla de ruedas y cualquier material que se haya llevado dentro del box no debe tocar ninguna línea del campo ni ninguna parte de la superficie del campo que no sea considerada como parte del box de lanzamiento del Jugador.
- 6.12.3. Cuando se lanza una bola, el Jugador debe tener, al menos, una nalga en contacto con la silla.
- 6.12.4. Cuando se lanza la bola, ésta no deberá tocar ninguna parte del campo que esté fuera del box de lanzamiento del Jugador.

Si una bola es lanzada y “bota” en el Jugador que lanzó, en la silla, en el reposapiés o en el oponente o su material, esa bola se considerará jugada.

Si una bola se desplaza en el campo por ella misma y sin que nada haya provocado ese movimiento (asentándose), permanecerá en el terreno de juego en la nueva posición.

6.13. Bolas fuera del campo.

- 6.13.1. Cualquier bola, incluyendo la Bola Blanca, se considerará que se encuentra fuera del campo si cruza o toca las líneas que lo delimitan.
- 6.13.2. Una bola que toque o atraviese una línea y que vuelva a entrar a la pista se considerará como bola fuera.
- 6.13.3. Una bola que se lanza y no consigue entrar en el campo, exceptuando el caso expuesto en la [Regla 6.17](#), se considerará bola perdida.
- 6.13.4. Cualquier bola que se lanza fuera de la pista se convierte en bola perdida y se guarda en el recipiente de bolas perdidas. El Árbitro es el que toma siempre la decisión final en estos temas.

6.14. Bola Blanca empujada fuera del campo.

- 6.14.1. Si la Bola Blanca es empujada fuera del campo durante el partido, se coloca en la "Cruz de la Bola Blanca"
- 6.14.2. Si esto no fuese posible porque ya hubiese una bola colocada en dicha cruz, la Bola Blanca se colocará enfrente de la cruz tan cerca como sea posible con la bola centrada entre las líneas de ambos Competidores. ("Enfrente de la cruz" se refiere al área entre la línea frontal de lanzamiento y la propia cruz).
- 6.14.3. Cuando la Bola Blanca ya está colocada en la cruz, el Competidor que lanzará se determinará de acuerdo con la [Regla 6.9.1](#).
- 6.14.4. Si no hay bolas de color en la pista una vez colocada la Bola Blanca en la cruz, jugará el Competidor que empujó fuera la Bola Blanca ([Regla 6.15](#)).

6.15. Bolas equidistantes.

A la hora de determinar que Competidor tiene que lanzar, si dos o más bolas de diferente color están equidistantes a la Bola Blanca y no hay ninguna otra bola más cerca, el Competidor que lanzó el último es el que debe lanzar de nuevo.

Los Competidores se alternarán luego en los lanzamientos hasta que se modifique la situación de equidistancia o uno de los Competidores haya lanzado todas sus bolas. A partir de entonces el juego seguirá su desarrollo normal.

6.16. Bolas lanzadas simultáneamente.

Si un Competidor, dentro de su turno de lanzamiento, lanzase más de una bola de manera simultánea se considerará que esas bolas han sido jugadas y permanecerán en el campo.

Si en opinión del Árbitro hay una intención deliberada de ganar ventaja ya que el tiempo corre, entonces ambas bolas deberán ser retiradas. (Se podrá aplicar la [Regla 11.3.2](#)).

6.17. Bolas caídas.

Si a un Jugador se le cae la bola de manera accidental, el Árbitro podrá permitir que dicho Jugador pueda volver a lanzarla. Será decisión del Árbitro determinar si la bola cayó como resultado de una acción producida de manera involuntaria o si fue un intento deliberado de lanzarla.

No hay establecido límite alguno del número de veces que puede ser relanzada una bola, siendo el Árbitro el único que puede tomar esta decisión. En una situación como esta el tiempo no se para.

6.18. Errores arbitrales.

Si debido a un error arbitral lanzase el Competidor equivocado, la/s bola/s será/n devueltas al Jugador que hubiese realizado dicho lanzamiento. En este caso, se comprobará y corregirá el tiempo de forma apropiada. Si se hubiese movido alguna bola, el "parcial" se considerará interrumpido ([Regla 12](#)).

6.19. Sustituciones.

En el Juego por Parejas BC.3 se permite a cada Competidor la sustitución de un Jugador durante un partido ([Regla 4.6](#)). En la División por Equipos cada Competidor podrá sustituir a dos Jugadores durante un partido.

Las sustituciones deberán realizarse entre "parciales" y el Árbitro deberá ser informado de ellas. Las sustituciones que se lleven a cabo no retrasarán el desarrollo del partido. Una vez que un Jugador ha sido sustituido durante un partido, éste no podrá regresar al mismo ([Regla 4.8](#)).

6.20. Posición de Sustitutos y Entrenadores.

Tanto Entrenadores como Sustitutos deberán estar situados al final del campo en el área determinada para tal efecto. El emplazamiento de esta zona la determinará el Comité Organizador y dependerá de las características de la instalación.

7. PUNTUACIÓN.

- 7.1. El Árbitro será el encargado de llevar a cabo el recuento de los puntos una vez que ambos Competidores han lanzado todas las bolas, incluyendo, si las hay, las "bolas de penalización".
- 7.2. El Competidor que se encuentre más cercano de la Bola Blanca anotará un punto por cada una de las bolas que se encuentren más cercanas a la Bola Blanca que la más próxima de las del contrario.
- 7.3. Si dos o más bolas de distintos colores se encuentran equidistantes de la Bola Blanca y no hay ninguna otra bola más cerca, cada uno de los Competidores recibirá un punto por cada bola.

- 7.4. Al finalizar cada “parcial”, el Árbitro deberá asegurarse que la puntuación obtenida es la correcta en el acta y en el marcador. Los Jugadores o el Capitán serán los responsables de que las puntuaciones se anoten adecuadamente.
- 7.5. Al finalizar los “parciales”, los puntos obtenidos en cada uno de ellos se sumarán, siendo declarado ganador el Competidor que más puntos haya sumado.
- 7.6. El Árbitro podrá llamar a los Capitanes (a los Jugadores en el caso de la Competición Individual) si se ha de realizar alguna medición o si se debe tomar una decisión sobre un resultado ([Regla 9.2.3](#)).
- 7.7. En el caso de obtenerse la misma puntuación, se juega un parcial de “desempate”. En el conjunto de partidos, los puntos anotados en el desempate no contarán en el marcador del Jugador en ese partido; sino que servirán únicamente para determinar el ganador.

8. DESEMPATE.

- 8.1. Un “desempate” constituye un “parcial extra”.
- 8.2. Todos los Jugadores permanecerán en sus boxes originales.
- 8.3. La Bola Blanca será colocada en la cruz (“X”).
- 8.4. En el “parcial” de desempate, el ganador del lanzamiento de la moneda podrá elegir qué Competidor juega primero. La Bola Blanca del Jugador que juegue primero se colocará en la cruz (“X”).
- 8.5. El “parcial extra” se juega como si fuese un “parcial” normal.
- 8.6. Si ocurre una situación como la que se expresa en la [Regla 7.3](#) y cada Competidor recibe los mismos puntos en dicho “parcial”, se anotarán las puntuaciones y se jugará un “segundo desempate”. Este nuevo “parcial” lo iniciará el Competidor contrario. Esta alternancia de “primer lanzamiento” continúa hasta que haya un ganador.

9. MOVIMIENTOS EN EL CAMPO.

- 9.1. Antes de moverse de su box de lanzamiento, siempre se ha de pedir permiso al Árbitro a excepción de aquellos casos en que se haga necesario sobrepasar las líneas del box mientras se maniobra con la silla para preparar el siguiente lanzamiento.
- 9.2. Los Jugadores permanecerán en sus boxes de lanzamiento durante todo el partido. Sin embargo, se puede solicitar permiso del Árbitro para abandonar los respectivos boxes en los casos que se mencionan a continuación:
 - 9.2.1. Después de que el Árbitro ha señalado que Competidor es el que va a lanzar, el Jugador que lance y/o el Capitán podrá/n salir de su box de lanzamiento para asegurarse de la posición de las bolas en el terreno de juego. Cuando un Jugador solicite permiso para abandonar su box de lanzamiento sólo podrá hacerlo para acceder al área de juego. No podrá ir detrás de los boxes.

- 9.2.2. En situaciones de desacuerdo o confusión (el reloj debe pararse).
- 9.2.3. Para verificar las puntuaciones al concluir un “parcial”.
- 9.2.4. Los Jugadores BC.3 no pueden entrar en los otros boxes mientras preparan su siguiente lanzamiento o para orientar la canaleta ([Regla 9.1](#) y [Regla 9.2](#)). Si un Jugador necesita ayuda para entrar en el campo, podrá pedir al Árbitro o al Juez de Línea que le ayude.

10. PENALIZACIONES.

10.1. General.

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

- Penalización.
- Retirada de la bola.
- Amonestación y descalificación.

10.2. Penalización.

- 10.2.1. Una penalización supone la adjudicación de dos bolas extras al Competidor contrario que serán lanzadas al finalizar el “parcial”.
- 10.2.2. Se utilizarán bolas perdidas del Competidor al que se conceden las “bolas de penalización”. Si no hay suficientes bolas perdidas, entonces la/s bola/s de ese Competidor que se encuentren a mayor distancia de la Bola Blanca serán las que se utilicen.
- 10.2.3. Si hubiese más de una bola para ser utilizada como “bola de penalización”, será el Competidor el que elija la que se va a utilizar.
- 10.2.4. Si alguna de las bolas que puntúan se utilizan como “bolas de penalización”, el Árbitro deberá anotar la puntuación antes de recoger esas bolas. Después de lanzarse las “bolas de penalización” se anotarán todos los puntos extra conseguidos.

Si al lanzar las “bolas de penalización”, un Jugador alterase la posición de las bolas de manera que una bola del contrario quedase más cercana a la Bola Blanca, el Árbitro anotará la puntuación del “parcial” desde esta nueva posición.

- 10.2.5. Si un mismo Competidor comete más de una infracción en el transcurso de un “parcial”, las dos “bolas de penalización” que acompañan a cada infracción se lanzarán de manera independiente.

Por ello, se recogerán y se jugarán dos “bolas de penalización” (por la primera infracción) jugándose después otras dos bolas de penalización (por la segunda infracción) y así sucesivamente.

- 10.2.6. Las faltas cometidas por ambos Competidores se anulan unas a otras. Por ejemplo, si durante un "parcial" el Competidor con la bola roja cometiese dos faltas y el Competidor con el color azul cometiese una única infracción, entonces el Competidor azul recibirá "bolas de penalización" por una sola falta.
- 10.2.7. Si se comete alguna infracción que conlleva la adjudicación de "bolas de penalización" mientras estas bolas se están lanzando, el Árbitro podrá en ese caso y en esta secuencia:
- 10.2.7.1. Retirar un juego de "bolas de penalización" por cada infracción de ese Competidor, debido a que se les había otorgado más de un juego de "bolas de penalización", ó
- 10.2.7.2. Adjudicar "bolas de penalización" al Competidor contrario.

10.3. Retirada de Bolas.

- 10.3.1. La penalización de retirada implica quitar del terreno de juego la bola que se ha lanzado cometiendo una falta. Dicha bola no podrá ser utilizada a lo largo de ese "parcial" y se colocará en el recipiente de bolas perdidas.
- 10.3.2. Castigar una infracción retirando la bola sólo se puede producir cuando la falta se produzca en el acto del lanzamiento.
- 10.3.3. Si se comete una infracción que conlleva la retirada de la bola, el Árbitro intentará parar dicha bola antes de que descoloque a otras bolas.
- 10.3.4. Si el Árbitro no consigue parar la bola antes que descoloque a otras bolas, el "parcial" se considerará interrumpido ([Regla 12](#)).
- 10.3.5. Se entiende que una falta que trae como consecuencia la retirada de una bola se produce en el momento de lanzar dicha bola.

10.4. Amonestaciones y Descalificaciones.

- 10.4.1. Cuando un Jugador sea amonestado, el Árbitro lo anotará en el acta.
- 10.4.2. Si un Jugador recibe una 2ª amonestación, **será descalificado** ([Regla 10.4.6](#)).
- 10.4.3. Si un Jugador en la División Individual o por Parejas resultase descalificado, ese Competidor perderá el partido ([Regla 10.4.6](#)).
- 10.4.4. Si un Jugador perteneciente a la División por Equipos ha sido descalificado, ese Competidor podrá continuar el partido con los dos Jugadores que quedan. Si a dicho Jugador le quedase/n alguna/s bola/s por lanzar, ésta/s serán colocadas en el recipiente de bolas perdidas. En los siguientes "parciales", ese Competidor continuará con cuatro (4) bolas.

Si el Capitán es descalificado, asumirá su papel otro miembro del Equipo. Si se descalificase a un segundo miembro del Equipo, ese Competidor perderá el partido ([Regla 10.4.6](#)).

- 10.4.5. Un Jugador que ha sido descalificado podrá tomar parte en otros partidos del mismo Torneo. Si un Jugador es descalificado por conducta antideportiva, se reunirá un Comité formado por el Árbitro Principal del Campeonato y dos (2) Árbitros Internacionales no involucrados en el partido y que no pertenezcan al mismo país que el Jugador. Este Comité decidirá si el Jugador puede seguir participando en futuros partidos ([Regla 10.4.7](#)).
- 10.4.6. Si un Competidor pierde un partido por descalificación, al lado contrario se le adjudica un resultado de 6-0 a menos que haya puntuado más de seis, en cuyo caso se aplicará dicha puntuación. El Competidor descalificado puntuará cero.
- 10.4.7. En caso de repetirse una descalificación, será el Comité Organizador, previa consulta con el Delegado Técnico, los que considerarán y determinarán la sanción apropiada.

11. INFRACCIONES.

11.1. Las siguientes acciones dan como resultado la adjudicación de “bolas de penalización” ([Regla 10.2](#)):

- 11.1.1. No pedir permiso para salir del box de lanzamiento ([Regla 9.1](#)).
- 11.1.2. Que un Auxiliar, tanto en individual BC.3 como en Parejas BC.3, se gire hacia el campo para ver el juego durante un “parcial” antes que el Árbitro anuncie verbalmente el final de dicho “parcial”, permitiendo de esta manera que los Auxiliares se puedan volver hacia el campo.
- 11.1.3. Si el Árbitro estima que hay una comunicación inadecuada entre Jugadores, sus Asistentes Deportivos y/o Entrenadores ([Regla 13.1](#)).
- 11.1.4. El Jugador se prepara para su próximo lanzamiento orientando la silla de ruedas y/o la rampa o redondeando la bola en el tiempo del Competidor contrario. (Si el Jugador ha cogido una bola y la tiene en su mano o encima de sus piernas pero no la redondea, es correcto. Por ejemplo: Si el Árbitro ha señalado para que jueguen azules y el Jugador rojo coge una bola, esto no es correcto. Si el Jugador rojo coge su bola antes que el Árbitro señale para que jueguen azules y pone la bola en su mano o encima sus piernas, esto es correcto).
- 11.1.5. El Auxiliar mueve la silla de ruedas, la rampa o redondea la bola sin que se lo pida el Jugador.

11.2. Las acciones siguientes dan lugar a la adjudicación de “bolas de penalización” y la retirada de las bolas lanzadas ([Regla 10.2](#) y [Regla 10.3](#)):

- 11.2.1. Lanzar una bola mientras el Auxiliar, el Jugador o cualquier material utilizado por él, tocan las líneas del campo o parte del terreno de juego no considerado como parte del box de lanzamiento del Jugador ([Regla 6.12.2](#)).
- 11.2.2. No mover un dispositivo auxiliar de manera clara, rompiendo los planos horizontales del lanzamiento anterior.

- 11.2.3. Soltar la bola cuando el dispositivo auxiliar está sobrepasando la línea de lanzamiento.
- 11.2.4. Soltar la bola sin tener, al menos, una nalga en contacto con la silla de ruedas en el momento del lanzamiento.
- 11.2.5. Soltar la bola cuando ésta está tocando una parte del campo fuera del box de lanzamiento del Jugador.
- 11.2.6. Soltar la bola cuando el Auxiliar de BC.3 se encuentra mirando al campo.

11.3. Las acciones siguientes dan lugar a la adjudicación de “bolas de penalización” y a amonestación ([Regla 10.2](#) y [Regla 10.4](#)):

- 11.3.1. Cualquier interferencia deliberada o distracción de otro Jugador de tal manera que afecte a su concentración o a su lanzamiento.
- 11.3.2. Causar deliberadamente la interrupción de un “parcial”.

11.4. Las acciones siguientes dan lugar a la retirada de una bola lanzada ([Regla 10.3](#)):

- 11.4.1. Lanzar una bola antes que el Árbitro indique a qué color le toca. Si ésta es la Bola Blanca se considerará Bola Blanca no válida ([Regla 6.6](#)).
- 11.4.2. Lanzar la bola en el turno del contrario, a menos que el Árbitro se haya equivocado.
- 11.4.3. Si una bola se detiene en la canaleta después de haber sido lanzada, se retira.
- 11.4.4. Si el Auxiliar de BC.3 detiene la bola en la canaleta por cualquier razón; esa bola se retira.
- 11.4.5. Si un Jugador de BC.3 no es la última persona en tener contacto físico con la bola; la bola lanzada se retira ([Regla 16.3](#)).
- 11.4.6. Si una bola de color es lanzada antes que la Bola Blanca, esta bola de color será retirada ([Regla 11.4.1](#)).

11.5. Las siguientes acciones conllevan a que el Competidor reciba una amonestación ([Regla 10.4](#)):

- 11.5.1. Retrasar un partido sin razón justificada.
- 11.5.2. Un Jugador no acepta la decisión tomada por el Árbitro y/o actúa de manera inadecuada hacia el contrario o hacia el personal presente en esa Competición.
- 11.5.3. Faltas cometidas entre “parciales”. (Un ejemplo de “faltas entre parciales” es cuando un Jugador sale del área de juego entre “parciales” o durante el tiempo muerto).

- 11.6. Cuando un Jugador manifiesta un comportamiento antideportivo hacia el Árbitro o los Jugadores contrarios, conllevará su inmediata descalificación ([Reg. 10.4.6](#)).**
- 11.7. Si se comete alguna infracción al lanzar la Bola Blanca, dicha Bola Blanca será no válida ([Regla 6.6](#)).**

12. “PARCIAL” INTERRUPTIDO.

- 12.1. Si un “parcial” es interrumpido debido a un error del Árbitro** o a una acción arbitral bajo consulta con el Juez de Línea se devolverán las bolas a su posición previa o, si a criterio del Árbitro no es posible hacer esto, se reiniciará dicho “parcial”. El Árbitro tomará la decisión final sobre este asunto.
- 12.2. Si se interrumpe un “parcial” por una acción o error de un Competidor,** el Árbitro actuará según lo estipulado en la [Regla 12.1](#); pero podrá consultar al Competidor perjudicado a la hora de tomar cualquier decisión.
- 12.3. Si por cualquier causa hay que repetir un “parcial” y habían sido señaladas bolas de penalización,** éstas se jugarán cuando finalice la repetición de ese “parcial”.

Si al Jugador o Competidor que causó la interrupción del “parcial” le habían sido adjudicadas bolas de penalización a su favor, no podrá o podrán jugar esas bolas.

13. COMUNICACIÓN.

- 13.1. No habrá comunicación entre el Jugador, Auxiliar, Entrenador y Sustitutos durante un “parcial”.** Se exceptúa cuando un Jugador requiere ayuda de su Auxiliar para realizar una determinada acción, tal como modificar la posición de la silla, mover el material auxiliar, redondear la bola o pasar esa bola al Jugador.
- 13.2. En Competiciones de Parejas y Equipos durante un “parcial”, los Jugadores no pueden tener comunicación con otros Jugadores de su Competidor,** a menos que el Árbitro haya indicado que es su turno de lanzamiento.
- 13.3. Entre “parciales”, los Jugadores podrán comunicarse entre ellos y con su Auxiliar.** Dicha comunicación cesará una vez que el Árbitro está preparado para dar inicio al “parcial”. El Árbitro no retrasará el juego para permitir que se alargue dicha comunicación. Un Capitán o Jugador no podrá abandonar su box entre “parciales”, exceptuando en el caso de ser sustituido o durante un tiempo muerto o contando con el permiso del Árbitro ([Regla. 6.19](#) y [Regla 13.4](#)).
- 13.4. Se permite un tiempo muerto por Competidor en Competiciones de Equipos o Parejas.** Puede ser solicitado entre “parciales” tanto por el Capitán como por el Entrenador. El tiempo muerto durará tres minutos. Los Jugadores pueden abandonar su box durante el tiempo muerto, pero deben regresar al mismo box en que jugaban. Los Jugadores no pueden abandonar el área de juego durante el tiempo muerto. Si lo hacen, sin razón alguna, se les hará una amonestación por escrito que deberá constar en el acta ([Regla 11.5.3](#)).

- 13.5. Un Jugador puede pedir a otro Jugador que modifique su posición** en el caso que dicha posición le impida lanzar, **pero no puede pedirle que salga de su box** de lanzamiento.

14. ACLARACIONES Y PROTESTAS.

- 14.1. Durante un partido, un Competidor puede considerar que el Árbitro ha pasado algo por alto o que ha tomado una decisión equivocada** que afecta al resultado del partido.

En ese momento, el Jugador / Capitán de ese Competidor podrá llamar la atención al Árbitro sobre dicho asunto e intentar aclarar la situación. Se debe parar el tiempo ([Regla 15.10](#)).

- 14.2. Durante un partido, un Jugador / Capitán puede solicitar una decisión del Árbitro Principal**, la cual será definitiva.

14.2.1. De acuerdo a la [Regla 14.1](#) y la [Regla 14.2](#), durante el transcurso de un partido los Jugadores deberán atraer la atención del Árbitro en situaciones en las que no estén de acuerdo para buscar su aclaración. Además deberán solicitar una decisión del Árbitro Principal si desean seguir el procedimiento que se menciona en el punto siguiente -14.3-.

- 14.3. Si un Competidor considera que el Árbitro no ha actuado de acuerdo a las Reglas, entonces no deberá firmar el acta.**

Durante los 30 minutos posteriores, se debe presentar una protesta por escrito a la Secretaría de la Competición para su consideración y acciones posteriores. Si no se recibe ninguna reclamación por escrito, el resultado se dará como válido ([Regla 17](#)).

15. TIEMPO.

- 15.1. Cada Competidor tendrá un tiempo límite para jugar cada "parcial"** que será calculado por el Árbitro y/o el Juez de Tiempo.

- 15.2. El lanzamiento de la Bola Blanca no se contará como parte del tiempo asignado a cada Competidor.**

- 15.3. Ese tiempo comenzará en el momento en que el Árbitro señale que Competidor debe jugar.**

- 15.4. El tiempo de un Competidor se detendrá en el momento en que la bola lanzada se detenga dentro del campo o cruce sus límites.**

- 15.5. Si un Competidor no ha lanzado la bola cuando se ha cumplido el tiempo, ésta bola y las restantes bolas de ese Competidor quedarán invalidadas y se colocarán en el recipiente de las bolas perdidas.**

- 15.6. Si un Competidor lanza la bola una vez cumplido el tiempo, el Árbitro parará dicha bola y la sacará fuera del campo antes que se vea modificado el juego. Si la bola modifica la posición de otra/s bola/s, el "parcial" se considerará interrumpido.**

- 15.7.** Los límites de tiempo no se aplican a las bolas de penalización.
- 15.8.** Durante cada “parcial”, el tiempo que les resta a ambos Competidores se mostrará en el marcador. A la conclusión de cada “parcial”, se anotará en el acta el tiempo que cada Competidor ha utilizado.
- 15.9.** Durante un “parcial”, si el tiempo se ha calculado erróneamente, el Árbitro podrá ajustar el cronómetro y compensar el error cometido.
- 15.10.** En caso de confusión o disparidad, el Árbitro podrá parar el reloj. Si durante un “parcial” es necesario detener el juego para realizar una traducción, el tiempo deberá pararse ([Regla 15.10](#)). **Si es posible**, el Traductor no será del mismo Equipo que el Jugador.
- 15.11.** Los límites de tiempo a aplicar son:

BC.1	5 minutos por Jugador y parcial.
BC.2 y BC.4	5 minutos por Jugador y parcial.
BC.3	6 minutos por Jugador y parcial.
PAREJAS BC.3	8 minutos por Pareja y parcial.
PAREJAS BC.4	6 minutos por Pareja y parcial.
EQUIPOS	6 minutos por Equipo y parcial.

- 15.12.** La persona destinada a controlar el tiempo anunciará, alto y claro, cuando el tiempo restante sea de: “**Un minuto**”, “**30 segundos**”, “**10 segundos**”; y dirá: “**Tiempo**” cuando el tiempo haya finalizado.

16. CRITERIOS / NORMATIVA PARA EL MATERIAL AUXILIAR.

- 16.1.** Los materiales auxiliares (rampas) deberán tener unas medidas tales que al tumbarlos de lado en el suelo quepan en un área de 2,5 metros x 1 metro.
- 16.2.** Los materiales auxiliares no contarán con ningún elemento mecánico que ayude a la propulsión tanto a la aceleración como deceleración de la bola. Una vez que el Jugador ha lanzado la bola, nada debe obstruirla. Ningún elemento añadido será permitido.
- 16.2.1. La rampa no contará con ningún dispositivo ni mecánico ni de otro tipo que ayude a su orientación o a la aceleración y deceleración de la bola (como láser, niveles, frenos, etc.).
- 16.3.** Un Jugador debe tener un contacto físico directo con la bola inmediatamente antes de realizar el lanzamiento. El contacto físico directo incluye, además, el uso de una ayuda adjunta directamente en la cabeza del Jugador (puntero), brazo o boca. La distancia desde la frente del Jugador, antebrazo (medido desde el hombro) o boca hasta el extremo del puntero no deberá ser superior a 50 centímetros.

- 16.4.** Los dispositivos auxiliares los examinará el Delegado Técnico y/o el Árbitro Principal, al menos 48 horas antes del inicio de la Competición y, siempre que sea posible, al mismo tiempo que la clasificación deportiva específica.
- 16.5.** Después de cada lanzamiento, el material auxiliar de un Jugador, deberá moverse claramente para romper el plano horizontal del lanzamiento anterior.
- 16.6.** Un Jugador podrá utilizar más de una canaleta o rampa durante un partido. El Jugador podrá hacer el cambio después de que el Árbitro haya señalado que es su turno de lanzamiento. Todos los materiales auxiliares deberán permanecer en el box de lanzamiento del Jugador ([Regla 11.2.1](#)).
- 16.7.** Durante cada “parcial”, el Árbitro / Juez de Línea devolverá las bolas a los Jugadores que participan con rampa o canaleta para evitar que el Auxiliar vuelva la cara hacia la zona de juego.
- 16.8.** El material auxiliar no podrá sobrepasar la línea frontal de lanzamiento a la hora de lanzar.
- 16.9.** Si una canaleta se rompe durante un “parcial”, en categoría individual, el tiempo debe ser parado y el Jugador dispondrá de diez (10) minutos para encontrar una rampa de repuesto. En la competición de Parejas, un Jugador podrá compartir la canaleta con su compañero. Podrá sustituir la rampa rota por la rampa de repuesto entre parciales (el Árbitro Principal debe ser informado de este cambio).

17. PROCEDIMIENTO DE PROTESTA.

- 17.1.** Al finalizar cada partido se pide a los Competidores que firmen el acta. Si un Competidor desea protestar una decisión o acción durante ese partido no firmará el acta.
- 17.2.** El Árbitro Principal del partido anotará la hora de finalización del juego (tras haber registrado el resultado obtenido en el acta). Las protestas deberán hacerse de manera oficial en los 30 minutos siguientes a la finalización del partido.
- 17.3.** Una vez debidamente cumplimentado el Impreso de Protesta, el Capitán / Jugador ó Jefe de Equipo lo entregará al Oficial designado acompañado de 100 Euros. Las cuotas de los Juegos Paralímpicos se establecerán de acuerdo al Comité Organizador. Este impreso de protesta deberá detallar las circunstancias acaecidas, así como el motivo para presentarla, indicando las normativas correspondientes. El Comité Organizador o la persona designada a tal efecto, convocará un Tribunal de Protesta tan rápidamente como sea posible.

Dicho Tribunal estará compuesto de:

- El Árbitro Principal.
- Dos Árbitros internacionales que no hayan participado en el partido, y que no sean de los países implicados en la protesta.

La decisión del Tribunal de Protesta se realizará lo antes posible y se presentará por escrito al Jugador / Capitán del Equipo y al otro Competidor implicado.

Una vez formado el Comité de Protesta, y antes de tomar una decisión final acerca de la misma, se deberá permitir que el Árbitro involucrado en la protesta dé su versión de los hechos.

El Comité de Protesta se reunirá en un lugar privado y toda la información acerca de la misma será confidencial.

17.4. Si fuese necesario revisar la decisión del Tribunal de Protesta, se hará después de recibir otro formulario de protesta más completo. Si fuese conveniente, se escucharía a ambas partes. Una vez recibido esta nueva protesta, el Comité Organizador, o quien lo represente, tan pronto como sea posible, convocará un Tribunal de Apelación formado por:

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

La decisión del Jurado de Apelación será definitiva.

Cualquiera de los dos Competidores involucrados podrá presentar un recurso sobre la decisión tomada por el Tribunal de Protesta. Este recurso será presentado en un impreso de protesta acompañado de 100 Euros. Este recurso debe ser entregado 30 minutos a contar desde la recepción de la decisión del Comité de Protesta. En el momento en que el Comité de Protesta (o la persona designada por éste) entregue por escrito la resolución de la protesta, el Jugador / Competidor, o a la persona apropiada (por ejemplo: el Delegado de Equipo) al que se le entregue la resolución deberá firmarla.

Toda la información relativa a las protestas será confidencial.

18. SILLAS DE RUEDAS.

18.1. Las sillas de ruedas de Competición deberán ser lo más estándar posible; sin embargo, podrán utilizarse en la Competición las modificaciones hechas a la silla para su adaptación a la vida diaria.

18.2. La altura máxima del asiento, incluyendo un cojín o soporte, será de 66 centímetros.

18.3. En caso de conflicto, el Árbitro Principal junto con el Delegado Técnico nombrado tomarán una decisión. Cualquier decisión que se tome será definitiva.

19. RESPONSABILIDADES DEL CAPITÁN DEL EQUIPO.

19.1. En las Divisiones de Pareja y Equipo, cada Competidor está dirigido por un Capitán. El Capitán debe ser claramente identificado por el Árbitro. El Capitán actuará como órgano ejecutivo del Equipo y asumirá las siguientes responsabilidades:

19.1.1. Asegurarse de que todos los miembros del Equipo o Pareja estén presentes para el inicio del partido.

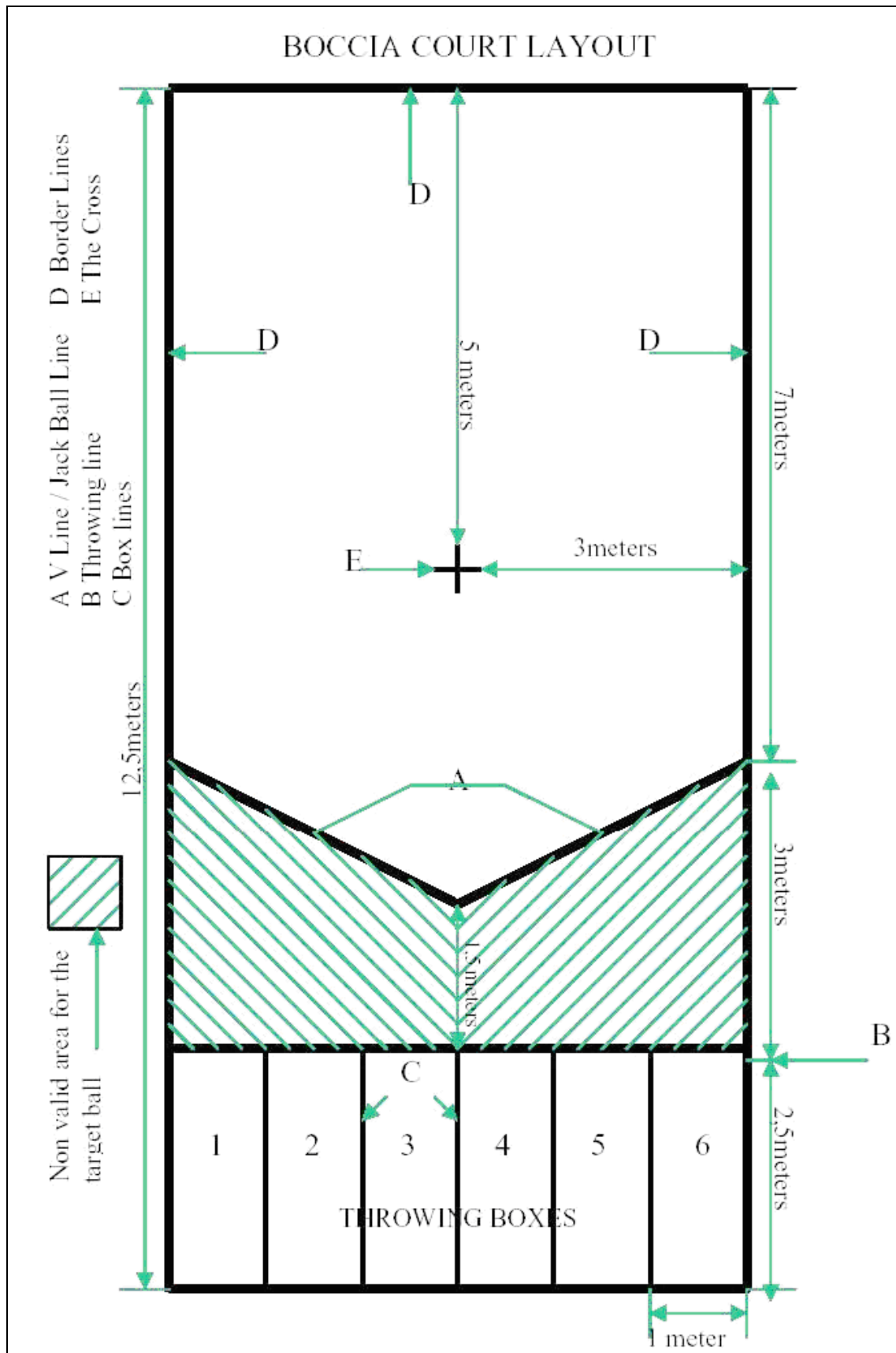
19.1.2. Representar al Equipo en el sorteo y decidir si juega con bolas rojas o azules.

- 19.1.3. Decidir qué miembro del Equipo tiene que lanzar.
- 19.1.4. Decidir que miembro del Equipo debe jugar las bolas de penalización.
- 19.1.5. Pedir un “tiempo muerto”.
- 19.1.6. Darse por enterado de la decisión del Árbitro en el proceso de anotación de resultados.
- 19.1.7. Consultar con el Árbitro la situación de un “parcial interrumpido” o en caso de controversia.
- 19.1.8. Firmar el acta de resultados.
- 19.1.9. Presentar una protesta.
- 19.1.10. Pedir permiso al Árbitro para que cualquier Jugador del Equipo entre en el campo en caso necesario.

20. SITUACIONES ESPECÍFICAS.

- 20.1.** Si un Jugador se encuentra mal durante un “parcial” (situación grave), se podrá interrumpir el juego durante un máximo de 10 minutos, de manera que pueda recibir atención médica. El tiempo deberá pararse.
- 20.2.** En Categoría Individual, si un Jugador no puede continuar perderá el partido (Ver la [Regla 10.4.7](#)).
- 20.3.** En Parejas BC.3, y durante los 10 minutos de tiempo límite, los Auxiliares no podrán mirar hacia el área de juego. El Jugador deberá ser atendido por el personal médico que podrá, si es necesario, ser ayudado en la comunicación por el Auxiliar del Jugador.
- 20.4.** En Equipos, si un Jugador no puede continuar, el “parcial” que se está jugando podrá terminarse sin que el Jugador en cuestión lance sus bolas. Un Sustituto podrá entrar en el partido sólo entre “parciales” ([Regla 6.19](#) y [Regla 10.4.5](#)).
- 20.5.** En la competición de Parejas, si un Jugador no puede continuar, ese “parcial” deberá ser finalizado sin las bolas que le quedaran por jugar al Jugador indispuesto. Si su compañero aún tiene bolas por lanzar podrá hacerlo durante su tiempo de juego. Podrá ser sustituido entre “parciales” ([Regla 6.19](#)). Si no hay Sustituto disponible el partido se dará por perdido a ese Competidor ([Regla 10.4.7](#)).
- 20.6.** En la competición de Parejas, si la persona que se siente indispuesta es el Auxiliar de uno de los Jugadores, estos podrán compartir el otro Auxiliar hasta el final del “parcial”. La sustitución del Auxiliar deberá hacerse entre “parciales”.

El IBC reconoce que pueden producirse ciertas situaciones que no han sido tratadas dentro de este Manual. Esas situaciones serán tratadas a medida que se presenten de acuerdo con el Delegado Técnico y/o el Árbitro Principal.

ANEXO 1: Trazado del terreno de juego.


ANEXO 2: Comisión Internacional de Boccia.

La boccia la dirige la Comisión Internacional de Boccia, comisión de la CP-ISRA y miembro del Consejo de Deportes del Comité Paralímpico Internacional (CPI o IPC).

La Comisión Internacional de Boccia la forman el presidente, los representantes regionales, los oficiales técnicos, el tesorero y el representante de los atletas.

Los Programas de Competición, se organizan dentro de un ciclo paralímpico, y consisten en:

Año 1: Campeonatos Regionales/desarrollo.

Año 2: Campeonatos Mundiales.

Año 3: Copa del Mundo.

Año 4: Juegos Paralímpicos.

Todas las Competiciones sancionadas contribuyen al Sistema Internacional de Ranking, del que se invita a los mejores Equipos y Parejas a participar en los Juegos Paralímpicos.

La Comisión Internacional de Boccia publica una revista semestral, a disposición de todos los interesados, ya sean Jugadores, Entrenadores, Administrativos u Oficiales y se recibe mediante suscripción; también está a disposición de los países miembros de la CP-ISRA y del IPC.

La Comisión Internacional de Boccia confecciona el Manual Técnico, cuyas secciones incluyen:

1. Normas del Juego.
2. Organización de Competiciones.
3. Normas y Reglamento de la Comisión.
4. Documentación para sanción de pruebas.
5. Sistema Internacional de Ranking.
6. Formación Oficial de Entrenadores y Clasificadores.
7. Guía para Entrenadores.

Este Manual Técnico, así como detalles para hacerse socio y otras informaciones sobre el deporte, pueden recibirse solicitándolo a:

International Boccia Commission
Centre for Sports Medicine and Sports Sciences
Georgia State University
University Plaza
Atlanta, Georgia 30303
United States of America
Fax: 404-651-1929