



REGLAMENTO INTERNACIONAL DE BOCCIA DEL CP-ISRA 10ª Edición

Introducción

Las reglas aquí presentadas describen cómo es el juego de la Boccia.

Las reglas de juego se aplican en todas las competiciones internacionales celebradas bajo los auspicios del Comité de Boccia del CPISRA. Estas competiciones comprenden todos los eventos autorizados como categorías A, B o C y de los cuales forman parte, pero no son exclusivos, Campeonatos Regionales (Continental), Campeonatos del Mundo, Copa del Mundo y Juegos Paralímpicos. Las candidaturas a organizar estas competiciones deben ser presentadas al CBC, por los Miembros Nacionales del CP-ISRA, 18 meses antes del año en el cual la competición va a tener lugar.

Las Organizaciones Nacionales pueden añadir puntos de aclaración, sin embargo no deberán alterar el significado de lo expuesto en las reglas y deberán estar claramente identificadas en un Impreso de Sanción remitido al CBC.

Espíritu del Juego

La ética y el espíritu del juego son similares al tenis. La participación del público es bienvenida y alentada, sin embargo se fomenta entre los espectadores, incluyendo los miembros de equipos que no están compitiendo, el guardar silencio durante el acto de lanzamiento de la bola por parte de un jugador.

1. DEFINICIONES

BOLA BLANCA (Jack Ball)	Es la bola blanca o diana
----------------------------	---------------------------

BOLA (Ball)	Una de las bolas rojas o azules
COMPETIDOR (Side)	En la 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)	Es el área de juego delimitada por las líneas del campo. Esto incluye los boxes de los jugadores.
PARTIDO (Match)	Es una competición entre dos competidores cuando se juegan un número determinado de parciales.
PARCIAL (End)	Es una parte de un partido que finaliza una vez que la bola blanca y todas las demás bolas han sido jugadas por ambos competidores.
MATERIAL AUXILIAR (Assistive device)	Es el término utilizado para describir un instrumento de ayuda para jugar, utilizado por los Jugadores pertenecientes a la categoría BC3, por ejemplo una rampa o canaleta.
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)	Término utilizado para definir la acción de lanzar una bola hacia el 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 después de un lanzamiento, o una bola retirada del campo por el árbitro como consecuencia de una infracción, o que no ha sido lanzada una vez acabado el tiempo del competidor.
PARCIAL INTERRUMPIDO (Disrupted end)	Es cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego, ya sea accidental o deliberadamente.

LÍNEA V (V Line)	Línea que la Bola Blanca debe sobrepasar para ser considerada en juego.
TARJETA AMARILLA (Yellow Card)	Hecha de papel duro o plástico y de color amarillo. Medidas aproximadas de 7x10 cm. El árbitro mostrará esta tarjeta para señalar una amonestación.
TARJETA ROJA (Red Card)	Hecha de papel duro o plástico y de color rojo. Medidas aproximadas de 7x10 cm. El árbitro enseñará esta tarjeta para señalar una descalificación.

2. EQUIPAMIENTO E INSTALACIONES

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

El Material estará sujeto a controles sorpresa en cualquier momento durante la competición y sólo a discreción del Árbitro Principal. Si una bola/s no cumple/n con los requisitos requeridos durante un control sorpresa al jugador o al competidor le será señalada una amonestación según la regla 10.4 y esas bolas serán guardadas por el Comité Organizador hasta el final del último día de la competición. La amonestación será anotada en el acta y se pondrá un aviso a la entrada de la Cámara de Llamadas.

- 2.1 **Bolas de Boccia** – Un juego de bolas de Boccia está compuesto por seis bolas rojas, seis bolas azules y una bola blanca. Las bolas de Boccia utilizadas en competiciones autorizadas deben reunir los criterios establecidos por el Comité de Boccia del CPISRA.

- 2.1.1 **Criterios de las Bolas de Boccia: - Peso:** 275 gr. +/- 12 gr. **Circunferencia:** 270 mm. +/- 8mm. No se exigirán marcas comerciales, con tal que cumplan con estos criterios.
- 2.1.2 Las bolas deben tener un 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. No están permitidas las pegatinas en las bolas. Las Bolas que parezca que han sido manipuladas no serán aceptadas.
- 2.2 **Aparatos de Medición** – Deben ser proporcionados por el CBC al Árbitro Principal / Delegado Técnico de cada evento autorizado.
- 2.3 **Marcador** – Debe estar situado en una posición visible para todos los Jugadores.
- 2.4 **Equipo de Medición del Tiempo** – Siempre que sea posible, dicho equipo debería ser electrónico.
- 2.5 **Recipiente de Bolas Perdidas** – Debe permitir a los Jugadores ver cuántas bolas hay depositadas en él y será colocado donde sea visible para todos los Jugadores.
- 2.6 **Indicador de color Rojo / Azul** – Similar a las palas de Tenis de Mesa y que permita a los Jugadores ver claramente qué competidor es el que debe jugar.
- 2.7 **El campo**
- 2.7.1 La superficie debe ser llana y lisa como el suelo de un gimnasio de baldosas o madera. La superficie debe estar limpia.

- 2.7.2 Tendrá unas dimensiones de 12,5 m x 6 m (ref. Apéndice 3, Trazado del campo).
- 2.7.3 Todas las señalizaciones del campo tendrán entre 2 y 5 cm de ancho 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, línea de lanzamiento, línea de la V y cinta de 2 cm para las líneas internas, tales como la línea divisoria de los 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 boxes de lanzamiento.
- 2.7.5 El área entre la línea de lanzamiento y la línea V delimita el área donde la Bola Blanca no es válida si cae en ella. La cinta utilizada para la línea V se colocará desde la marca de los 3 metros hacia la línea de boxes (zona no válida para la Bola Blanca).
- 2.7.6 La "+" central determina el lugar donde se coloca de nuevo la Bola Blanca, y es también la posición donde se coloca la Bola Blanca para iniciar un parcial de desempate.
- 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 una marca 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 m. (ref. Apéndice 3, Trazado del Campo).

3. APTOS PARA EL JUEGO

Los deportistas aptos para competir se describen de manera detallada en la sección relativa a Clasificación del Manual del CP-ISRA. El citado Manual contiene los perfiles de clasificación así como el proceso a seguir para la clasificación de un atleta, su reclasificación y los procedimientos de protesta.

4. DIVISIONES DE JUEGO

4.1 General

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

Individual BC 1

Individual BC 2

Individual BC 3

Individual BC 4

Parejas – Para Jugadores clasificados como BC3.

Parejas – Para Jugadores clasificados como BC4.

Equipos – Para Jugadores clasificados como BC1 y BC2.

- 4.2 **Individual BC1** – Para Jugadores clasificados en el sistema de Clasificación del CP-ISRA como CP1 o CP2 (*L* - juegan con el pie). Los Jugadores pueden ser asistidos por un Auxiliar, que debe colocarse detrás del box de juego, en un área designada. Este Auxiliar realizará tareas tales como:

- Colocar o estabilizar la silla de ruedas.
- Entregar una bola al Jugador.
- Redondear la bola.

4.3 **Individual BC2** – Para Jugadores clasificados en el sistema de Clasificación del CP-ISRA como CP2 (U). Los Jugadores no pueden ser asistidos por un Auxiliar. Solo pueden solicitar ayuda del Árbitro, en su tiempo de juego, para recoger una bola que se les ha caído o para entrar dentro del campo.

4.4 **Individual BC3 (Jugadores que usan rampa o canaleta)** – Para Jugadores con una severa disfunción locomotriz en las cuatro extremidades de origen cerebral o no cerebral. Los Jugadores no podrán impulsar la silla de ruedas de manera funcional por lo que necesitarán de asistencia o de una silla de ruedas eléctrica. Los jugadores no podrán sostener la bola ni realizar la acción de lanzar. Pueden tener movimiento en el brazo, pero no tienen suficiente amplitud funcional de movimiento para lanzar de manera firme una bola de Boccia dentro del campo. A cada jugador se le permite ser asistido por un Auxiliar, que tendrá que permanecer en el box del jugador, pero que debe mantenerse de espaldas al campo y con la mirada apartada del terreno de juego. (ref.11.1.3/ 13.1).

4.5 **Individual BC4** – Compuesta por Jugadores con disfunción locomotriz severa de las cuatro extremidades, combinada con un pobre control dinámico del tronco, de origen no cerebral o de origen cerebral degenerativo. El Jugador deberá demostrar suficiente destreza para manipular y lanzar la bola de Boccia de forma consistente al terreno de juego. Será evidente una pobre capacidad de agarrar y lanzar, combinada con una evidente pobre coordinación para llevar a cabo el lanzamiento. Se puede observar también falta de control en la suavidad y en la velocidad de los movimientos y en la sincronización. Los jugadores no reúnen los requisitos para ser asistidos por un Auxiliar. Sólo pueden pedir ayuda del Árbitro, en su tiempo,

para recoger una bola que se les ha caído o entrar dentro del campo.

- 4.6 **Parejas BC3** – Los Jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en la división individual BC3. Una Pareja BC3 deberá incluir un sustituto. Las excepciones serán a criterio del CBC cuya decisión será definitiva. Una Pareja BC3 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 del 2 al 5 que serán utilizados en la secuencia adecuada.
- 4.7 **Parejas BC4** – Para Jugadores clasificados aptos para jugar en la división individual BC4. Una Pareja BC4 debe incluir un sustituto. Las excepciones serán a criterio del CBC cuya decisión será definitiva. Las reglas de juego relativas a esta sección son las mismas que para la competición por equipos excepto que se usan los boxes del 2 al 5 que serán utilizados en la secuencia adecuada.
- 4.8 **Equipos** – Los Jugadores deben estar clasificados como aptos para el juego en la división individual BC1 o BC2. Un Equipo deberá tener siempre como mínimo un Jugador BC1 en el campo. Está permitido que cada Equipo pueda ser asistido por un Auxiliar (1) que deberá cumplir la normativa establecida para la división BC1 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 BC1.
- 4.9 **Entrenador** – Se permitirá la entrada a un Entrenador por división de juego en las áreas designadas a tal efecto en cada competición como Cámara de Llamadas y como Zona de Calentamiento.

4.10 Para más detalles sobre Clasificación, por favor 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 empate. Cada Jugador inicia dos de los parciales con el control de la Bola Blanca, alternando esta función entre los dos Jugadores. Cada Jugador recibe seis (6) bolas de color. El competidor que lanza las bolas de color rojo ocupará el box número 3 y el competidor que lanza las bolas de color azul ocupará el box número 4.

Cuando entren a la Cámara de Llamadas cada Jugador deberá entrar en dicha Cámara 6 bolas rojas, 6 azules y una Bola Blanca.

5.2 Divisiones de Parejas

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

5.2.1 Número de bolas para Parejas: máximo de 3 bolas por Jugador y una Bola Blanca por Pareja. Todas las bolas restantes del/los juego/s, y las bolas que serán usadas por los sustitutos, se colocarán en el área designada a tal efecto.

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

5.3 **División Equipos**

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

5.3.1 **Número de bolas para Equipos:** máximo de 2 por Jugador y una Bola Blanca por Equipo. Todas las bolas restantes del/los juego/s, y las bolas que serán usadas por los sustitutos, se colocarán en el área designada a tal efecto.

5.3.2. Cuando entren a la Cámara de Llamadas, cada miembro del Equipo (incluidos los sustitutos) pueden entrar dentro de ella 2 bolas rojas y 2 bolas azules. Únicamente se podrá entrar a Cámara de llamadas 1 Bola Blanca por Equipo.

6. EL JUEGO

Cuando se prepara un partido, el proceso formal a seguir comienza con la entrada de los competidores en la Cámara de Llamadas. El partido comienza con la presentación de la Bola Blanca al Jugador para iniciar el primer parcial.

6.1 **Hora de inicio**

A ambos competidores se les comunicará la hora de inicio del partido. Los Jugadores (ref. 20), tal y como se determina en las divisiones del juego, deberán presentarse en la 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. A la hora señalada las puertas de la Cámara de Llamadas se cerrarán no permitiéndose la entrada de ninguna otra persona o material. Un competidor que entre sus propias bolas a la Cámara de Llamadas deberá usarlas durante el partido. (El Árbitro Principal o el Delegado Técnico pueden considerar algunas excepciones). Al competidor que no se presente a Cámara de Llamadas se le dará por perdido el partido (ref. 10.4.6).

6.2 **Bolas de Boccia**

6.2.1 Cada Jugador o competidor puede utilizar sus propias bolas de color. En individuales, cada Jugador puede utilizar su propia Bola Blanca. En Parejas o Equipos cada competidor puede utilizar solo una Bola Blanca.

6.2.2 El Comité Organizador de cada competición deberá proveer juegos de bolas de Boccia que cumplan los criterios definidos en la sección 2.1 de este Reglamento y, si es posible, dos juegos por campo.

6.2.3 Un competidor podrá examinar las bolas de Boccia, incluida la Bola Blanca, antes del partido, antes y después del lanzamiento de la moneda.

6.3 **Lanzamiento de la moneda**

El Árbitro lanza la moneda al aire y el competidor que gana el sorteo elige 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 el Árbitro le indique que puede hacerlo. Un Jugador/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 en ningún momento.

6.5 **Lanzamiento de la Bola Blanca**

6.5.1 El competidor que juegue con bolas rojas siempre iniciará el primer parcial.

6.5.2 El Árbitro dará la Bola Blanca al Jugador que le corresponda y señalará el inicio del parcial diciendo verbalmente Bola Blanca.

6.5.3 El Jugador debe lanzar la Bola Blanca dentro del área válida del terreno de juego.

6.6 **Bola Blanca no válida**

6.6.1 La Bola Blanca será no válida si:

- No consigue sobrepasar la línea V / línea de la Bola Blanca.
- Si cruza la línea V y después vuelve al área no válida de juego.

- Es lanzada fuera del campo.
- El Jugador que lanza la Bola Blanca comete una infracción.

6.6.2 Si la Bola Blanca no es válida, entonces ésta será lanzada por el Jugador que le correspondería hacerlo en el siguiente parcial. Si la Bola Blanca fuera no válida en el último parcial, entonces deberá lanzarla el Jugador que lo hizo en el primer parcial. La Bola Blanca seguirá avanzando en esta secuencia hasta que sea lanzada dentro del terreno de juego.

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

6.7 Lanzamiento de la primera bola de color dentro del campo

6.7.1 El Jugador que lanza la Bola Blanca también lanza la primera bola de color.

6.7.2 Si esta bola es lanzada fuera del terreno de juego, o es retirada por haber cometido una infracción, entonces el competidor continuará lanzando hasta que consiga colocar una bola en el área válida del campo o haya lanzado todas sus bolas. En competiciones de Parejas y Equipos, cualquier Jugador del competidor 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 Entonces le tocará lanzar al competidor contrario.

6.8.2 Si la bola es lanzada fuera del campo, o retirada por cometer 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 de Parejas y Equipos cualquier Jugador podrá lanzar a partir de la segunda 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 el punto 6.9.1 hasta que ambos competidores hayan lanzado todas las bolas.

6.10 **Final del parcial**

Una vez lanzadas todas las bolas, incluidas las de penalización concedidas a cada competidor, el Árbitro comunicará el resultado del parcial (ref. 7). Entonces el Árbitro anunciará verbalmente el final del parcial. Antes de recoger ninguna bola del campo el Árbitro deberá permitir girarse hacia el campo a los Auxiliares de los Jugadores BC3.

Si un Auxiliar de un Jugador BC3 se gira, entra dentro del campo o se comunica con el Jugador después que todas las bolas han sido lanzadas, incluidas las bolas de penalización concedidas a ambos competidores, se le dirá con un aviso amigable que no vuelva a hacerlo. Si el Jugador/competidor de ese Auxiliar luego le pide al Árbitro que mida, el Árbitro no medirá.

6.11 Preparación del siguiente parcial

Los Jugadores, sus Auxiliares o autorizados recogerán las bolas para dar inicio al siguiente parcial. El siguiente parcial empezará entonces (ref. 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 la bola, el Jugador debe tener, al menos, una nalga en contacto con el asiento de la silla.
- 6.12.4 Cuando se lanza la bola, ésta no deberá tocar ninguna parte del campo que esté fuera del box de lanzamiento del Jugador.

Si una bola es lanzada y toca en el Jugador que la lanzó, en la silla, en el reposapiés, o en el Jugador contrario 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 fuera del campo si toca o cruza las líneas que lo delimitan.
- 6.13.2 Una bola que toque o atraviere una línea y que vuelva a entrar en el campo se considerará bola fuera.
- 6.13.3 Una bola que se lanza y no consigue entrar en el campo, exceptuando el caso 6.17, se considerará bola fuera.
- 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 este tema.

6.14 Bola Blanca empujada fuera del campo

- 6.14.1 Si la Bola Blanca es empujada fuera del campo durante el partido, se recolocará en la “Cruz”.
- 6.14.2 Si esto no es posible porque ya hay una bola colocada sobre la cruz, la Bola Blanca se colocará enfrente de la cruz tan cerca como sea posible, con la bola centrada entre las líneas laterales. (“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 ha sido 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 el campo una vez colocada la Bola Blanca en la cruz, jugará el competidor que empujó fuera la Bola Blanca (ref. 6.15).

6.15 **Bolas Equidistantes**

Para determinar qué competidor tiene que lanzar, si dos o más bolas de diferente color están equidistantes 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 está corriendo, entonces ambas bolas deberán ser retiradas.

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 involuntaria o si fue un intento deliberado de lanzar o impulsar la bola. No hay límite establecido del número de veces que la bola puede ser relanzada y el Árbitro es el único que puede tomar esta decisión. En esta situación, 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 devuelta/s al Jugador que hubiese lanzado. En este caso, se comprobará y corregirá el tiempo de forma apropiada. Si la posición de alguna bola se hubiera visto alterada, el parcial debe ser considerado como un parcial interrumpido (ref. 12).

6.19 Sustituciones

En las divisiones de Parejas BC3 y BC4 se permite a cada competidor la sustitución de un Jugador durante un partido (ref. 4.6 and 4.7). En la división de Equipos se permite a cada competidor la sustitución de dos Jugadores durante un partido. Deberán realizarse entre parciales y el Árbitro deberá ser informado de las sustituciones. Las sustituciones no deben retrasar el reinicio del partido. Una vez que un Jugador ha sido sustituido durante un partido, éste no podrá regresar al mismo (ref. 4.8).

6.20 Posición de los Sustitutos y Entrenadores

Tanto Entrenadores como Sustitutos deberán estar situados al final del campo en el área determinada para ello. 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 dar el resultado una vez que ambos competidores hayan 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 están equidistantes de la Bola Blanca y no hay otras bolas más cercanas, entonces cada competidor recibirá un punto por cada una de las bolas.
- 7.4 Al finalizar cada parcial, el Árbitro deberá asegurarse que la puntuación obtenida es la correcta en el acta y en el marcador. Los Jugadores / Capitanes son los responsables de asegurarse que las puntuaciones se anotan adecuadamente.
- 7.5 Al finalizar los parciales, los puntos obtenidos en cada uno de ellos se sumarán y el competidor con una puntuación más elevada será declarado ganador.
- 7.6 El Árbitro podrá llamar a los Capitanes (o a los Jugadores en las divisiones individuales) si tiene que realizar una medición, o si es para tomar una decisión sobre el resultado al final del parcial.
- 7.7 En el caso de obtenerse la misma puntuación, se jugará un parcial de desempate. En una competición de “pool”, los puntos obtenidos en un parcial de desempate no contarán para la suma de puntos marcados en ese partido; únicamente servirán para determinar el ganador.

8. DESEMPATE

- 8.1 Un “desempate” constituye un parcial “extra”.
- 8.2 Todos los Jugadores permanecerán en sus boxes originales.

- 8.3 En un parcial de “desempate, el ganador del lanzamiento de la moneda al aire elegirá qué competidor juega primero. La Bola Blanca del competidor que juegue primero es la que se utilizará.
- 8.4 La Bola Blanca será colocada en la cruz.
- 8.5 El “parcial extra” se juega como un parcial “normal”.
- 8.6 Si se da la situación descrita en el punto 7.3 y cada competidor recibe los mismos puntos en este “parcial”, se anotan las puntuaciones y será jugado un “segundo desempate”. Este nuevo parcial lo iniciará el competidor contrario. Esta alternancia entre los dos competidores del “primer lanzamiento” continúa hasta que haya un ganador.

9. MOVIMIENTOS EN EL CAMPO

- 9.1 Siempre hay que pedir permiso al Árbitro antes de salir del box, a excepción de aquellos casos en que se haga necesario sobrepasar sus líneas 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 al Árbitro para salir del box en las siguientes situaciones:
 - 9.2.1 Después que el Árbitro ha señalado qué competidor debe lanzar, cualquier jugador de ese competidor podrá salir de su box y entrar en el campo para verificar la posición que ocupan las bolas en él.
 - 9.2.2 En situaciones de desacuerdo o confusión (el reloj debe ser parado).

9.2.3 Para verificar el resultado al final de un parcial.

9.3 Los Jugadores BC3 no pueden entrar en los otros boxes mientras preparan su siguiente lanzamiento o para orientar la canaleta. (Ref. 9.1 / 9.2) Si esto ocurre el Árbitro pedirá al Jugador que vuelva a su box antes de orientar su canaleta.

9.4 Si algún Jugador necesita ayuda para entrar dentro del 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 diferentes de penalizarla:

- penalización
- retirada de la bola
- amonestación y descalificación

10.2 Penalización

10.2.1 Una penalización supone la adjudicación de dos bolas extras al competidor contrario que serán lanzadas al finalizar el parcial.

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

- 10.2.3 Si hay más de una bola para ser usada como “bola de penalización” entonces será el competidor el que elegirá cuál de ellas utilizará.
- 10.2.4 Si alguna de las bolas que van a utilizarse como “bolas de penalización” estaba puntuando, el Árbitro deberá anotar el resultado antes de recoger esa/s bola/s. Después de lanzarse las “bolas de penalización” se sumarán al resultado todos los puntos extras conseguidos. Si, en el momento de lanzar las bolas de penalización, un Jugador altera la posición de las bolas de manera que una/s bola/s del contrario quedase/n más cercana/s a la Bola Blanca, entonces el Árbitro anotará el resultado del parcial desde esta última posición.
- 10.2.5 Si un mismo competidor comete más de una infracción en el transcurso de un “parcial”, las dos “bolas de penalización” que acompañan a cada infracción se lanzarán de manera independiente. Es decir, se recogerán y se jugarán dos bolas de penalización (por la primera infracción), después se recogerán y se jugarán otras dos bolas de penalización (por la segunda infracción) y así sucesivamente.
- 10.2.6 Las infracciones cometidas por ambos competidores se anulan unas a otras. Por ejemplo, si durante un “parcial” el competidor rojo ha cometido dos infracciones y el competidor azul ha cometido solo una infracción, entonces el competidor azul recibirá “bolas de penalización” por una sola infracción.
- 10.2.7 Si se comete una infracción que conlleva la adjudicación de “bolas de penalización” mientras estas bolas se están lanzando, el Árbitro podrá en ese caso y en esta secuencia:

10.2.7.1 Retirar un conjunto de bolas de penalización (2) por cada infracción de ese competidor, debido a que se les había otorgado más de un conjunto de “bolas de penalización” (2) ó

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

10.3 **Retirada de bolas**

10.3.1 La retirada implica quitar del terreno de juego la bola que se ha lanzado cometiendo una infracción. Dicha bola no podrá ser utilizada a lo largo de ese parcial y se colocará en el recipiente de bolas perdidas.

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

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

10.3.4 Si el Árbitro no consigue parar la bola antes que ésta desplace a otras bolas, el parcial se considerará interrumpido (ref. 12.).

10.3.5 Una infracción que conlleva la retirada de la bola es juzgada por haber ocurrido cuando la bola fue lanzada

10.4 **Amonestación y Descalificación**

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

- 10.4.2 Si un Jugador es amonestado por segunda vez (se le enseña al Jugador una tarjeta amarilla y después una tarjeta roja), dicho Jugador será descalificado (ref. 10.4.6) y el Árbitro lo anotará en el acta.
- 10.4.3. Si un Jugador es descalificado por una conducta antideportiva, el Árbitro le enseñará una tarjeta roja y lo anotará en el acta.
- 10.4.4 Si un Jugador de la División Individual o de la División de Parejas es descalificado, ese competidor perderá el partido (ref. 10.4.8).
- 10.4.5 Si un Jugador de la División por Equipos es descalificado, el competidor continuará el partido con los dos Jugadores restantes. Cualquier bola no lanzada del Jugador descalificado será colocada en el recipiente de bolas perdidas. En los siguientes parciales el competidor continuará con cuatro bolas. Si el Capitán es descalificado, otro miembro del equipo asumirá su papel. Si un segundo Jugador del mismo equipo es descalificado, ese competidor perderá el partido (ref. 10.4.8).
- 10.4.6 Un Jugador descalificado podrá tomar parte en otros partidos dentro del mismo campeonato.
- 10.4.7 Si un Jugador es descalificado por comportamiento antideportivo, un Comité formado por el Árbitro Principal del Campeonato y dos Árbitros Internacionales no involucrados en el partido y que no pertenezcan al mismo país que el Jugador, decidirá si el Jugador puede seguir participando en futuros partidos (ref. 10.4.9).

10.4.8 Si un competidor pierde un partido a consecuencia de alguna descalificación, al competidor contrario se le adjudicará el resultado de 6-0 a su favor, a menos que éste hubiera puntuado más de seis puntos, en cuyo caso se le concedería dicha puntuación. Al competidor descalificado se le adjudican cero puntos.

10.4.9 En caso de repetidas descalificaciones, el Comité Organizador, previa consulta con el Delegado Técnico, está obligado a considerar y determinar la sanción apropiada.

11. INFRACCIONES

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

11.1.1 No pedir permiso para salir del box de lanzamiento (ref. 9.1.).

11.1.2 Que un Auxiliar en las Divisiones BC3 y Parejas BC3 se gire hacia el campo para ver el juego durante un parcial.

11.1.3 Si en opinión del Árbitro hay una comunicación inadecuada entre Jugador/es, su/s Auxiliar/es y/o Entrenadores (ref. .13.1.).

11.1.4 El Jugador se prepara para su siguiente lanzamiento, orientando la silla de ruedas y/o la canaleta 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 de sus piernas, esto es correcto)

11.1.5 El Auxiliar mueve la silla de ruedas, la canaleta o redondea la bola sin que se lo haya pedido el Jugador.

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

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

11.2.2 No mover el dispositivo auxiliar a la izquierda y a la derecha para romper el plano del lanzamiento anterior.

11.2.3 Soltar la bola cuando el dispositivo auxiliar está sobrepasando la línea frontal de lanzamiento.

11.2.4 Soltar la bola sin tener, al menos, una nalga en contacto con el asiento de la silla.

11.2.5 Soltar la bola cuando ésta está tocando parte del campo fuera del box de lanzamiento del Jugador.

11.2.6 Soltar la bola cuando el Auxiliar de BC3 mira hacia dentro del campo.

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

- 11.3.1 Cualquier interferencia deliberada o distracción de otro Jugador de tal manera que afecte a su concentración o a su acción de lanzamiento.
- 11.3.2 Causar deliberadamente un parcial interrumpido.
- 11.4 **Las acciones siguientes dan lugar a la retirada de una bola lanzada** (ref. 10.3.):
 - 11.4.1 Lanzar una bola antes que el Árbitro indique a qué color le toca lanzar. Si ésta es la Bola Blanca, se considerará Bola Blanca no válida.
 - 11.4.2 Lanzar una bola cuando es el turno de lanzamiento del competidor contrario, a menos que el Árbitro haya cometido un error.
 - 11.4.3 Si una bola se detiene en la canaleta después de haber sido lanzada, ésta será retirada.
 - 11.4.4 Si un Auxiliar de BC3 detiene la bola en la canaleta por cualquier razón, esa bola será retirada.
 - 11.4.5 Si el Jugador BC3 no es la persona que suelta la bola.
 - 11.4.6 Si el Auxiliar y el Jugador sueltan simultáneamente la bola.
 - 11.4.7 Si una bola de color es lanzada antes que la Bola Blanca. (ref. 11.4.1)
- 11.5 **Las siguientes acciones dan lugar a que el competidor reciba una amonestación** – tarjeta amarilla (ref. 10.4):
 - 11.5.1 Retrasar un partido sin razón justificada.

- 11.5.2 Un Jugador no acepta una decisión tomada por el Árbitro y/o actúa de manera inadecuada hacia el oponente o hacia el personal de la 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 un tiempo muerto).
 - 11.5.4 Si una bola/s no cumple con los criterios durante un control sorpresa (ref. 2.).
- 11.6 Las siguientes acciones dan lugar a que el competidor reciba una descalificación – tarjeta roja (ref. 10.4.):**
- 11.6.1. Cuando un Jugador manifiesta un comportamiento antideportivo hacia el Árbitro o los Jugadores contrarios se le mostrará una tarjeta roja y deberá ser inmediatamente descalificado. (ref. 10.4.5).
- 11.7 Si se comete alguna infracción cuando se lanza la Bola Blanca, dicha Bola Blanca será no válida (ref. 6.6).

12. PARCIAL INTERRUPTIDO

- 12.1 Si un parcial es interrumpido debido a un error o acción del Árbitro, éste, consultando al Juez de línea, debe devolver las bolas que se han movido a su posición previa (el Árbitro siempre intentará respetar el resultado previo, incluso si las bolas no están en su/s exacta/s posición/es previa/s). Si en opinión del Árbitro no es posible hacer esto, entonces se reiniciará el parcial. La decisión final será del Árbitro.
- 12.2 Si un parcial es interrumpido debido a un error o acción de un competidor, el Árbitro actuará según lo estipulado en el punto 12.1, pero podrá consultar con el competidor perjudicado para evitar tomar decisiones injustas.

- 12.3 Si se produce un parcial interrumpido y se habían concedido bolas de penalización, éstas se jugarán cuando finalice la repetición de ese parcial. Si al Jugador o competidor que causó la interrupción del parcial se le habían concedido bolas extras a su favor, él o ellos no podrán jugar esas bolas.

13. COMUNICACIÓN

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

Las excepciones son:

Cuando un Jugador requiere ayuda de su Auxiliar para realizar una determinada acción, como modificar la posición de la silla, mover el material auxiliar, redondear la bola o pasar la bola al Jugador.

Los Entrenadores pueden felicitar o animar al Jugador después del lanzamiento y entre parciales.

- 13.2 En las divisiones de Parejas y Equipos y 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 pueden comunicarse entre ellos, con su Auxiliar y su entrenador. Dicha comunicación cesará una vez que el Árbitro está preparado para empezar el parcial. El Árbitro no retrasará el juego para permitir una discusión más larga. Un Capitán/Jugador no puede abandonar su box entre parciales, a no ser que sea sustituido, durante un tiempo muerto o con el permiso del Árbitro (ref. 6.19. / 13.4.).
- 13.4 Se permite un tiempo muerto por competidor en los partidos de las divisiones de Equipos y Parejas. Puede ser pedido, entre

parciales, por el Entrenador o el Capitán. El tiempo muerto durará dos minutos. Los Jugadores pueden salir de su box durante el tiempo muerto, pero deben regresar al mismo box en el que jugaban. Si ambos competidores vuelven antes a sus boxes se considerará que el tiempo muerto ha finalizado.

Los Jugadores no pueden abandonar el área de juego durante un tiempo muerto sin el permiso del Árbitro. Si lo hacen, sin razón alguna, se les mostrará una amonestación (Tarjeta amarilla) que deberá ser registrada en el acta. (Ref. 11.5.3)

- 13.5 Un Jugador puede pedir a otro Jugador que modifique su posición si éste está situado de tal manera que le impide el lanzamiento, pero no puede pedirle que salga de su box de lanzamiento.
- 13.6 Cualquier Jugador, no sólo el Capitán, puede hablar con el Árbitro en su tiempo de juego.

14. TIEMPO

- 14.1 Cada competidor tendrá un tiempo límite para jugar cada parcial que será controlado por el Juez de Tiempo.
- 14.2 El lanzamiento de la Bola Blanca no se contará como parte del tiempo asignado a cada competidor.
- 14.3 El tiempo de un competidor comenzará cuando el Árbitro le indique al Juez de Tiempo qué competidor debe jugar.
- 14.4 El tiempo de un competidor se detendrá en el momento en que la bola lanzada se detenga dentro del campo o cruce sus límites.
- 14.5 Si un competidor no ha lanzado la bola cuando se ha cumplido el tiempo límite, ésta y las restantes bolas de ese competidor

quedarán invalidadas y se colocarán en el contenedor de bolas perdidas. En el caso de los Jugadores BC3 la bola se considera que ha sido lanzada una vez que empieza a rodar por la canaleta.

- 14.6 Si un competidor suelta una bola una vez cumplido el tiempo límite, el Árbitro parará la bola y la retirará del campo antes que pueda modificar el juego. Si la bola modifica la posición de otra/s bola/s, el parcial se considerará interrumpido.
- 14.7 Los límites de tiempo no se aplican a las bolas de penalización.
- 14.8 Durante cada parcial, el tiempo que les resta a ambos competidores será mostrado en el marcador. Al finalizar cada parcial, se anotará en el acta el tiempo que cada competidor ha utilizado.
- 14.9 Durante un parcial, si el tiempo se ha calculado erróneamente, el Árbitro podrá ajustar el cronómetro y compensar el error cometido.
- 14.10 En caso de confusión o discusión, el Árbitro debe parar el tiempo.

Si durante un parcial es necesario detener el juego para realizar una traducción, el tiempo deberá pararse. **Si es posible**, el traductor no será del mismo equipo que el Jugador.

- 14.11 Se aplicarán los siguientes límites de tiempo:

BC1 5 minutos/Jugador/parcial

BC2, BC4 5 minutos/Jugador/parcial

BC3 6 minutos/Jugador/parcial

Parejas BC3 8 minutos/Pareja/parcial

Parejas BC4 6 minutos/Pareja/parcial

Equipo 6 minutos/Equipo/parcial

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

14.13 El Tiempo muerto tendrá una duración de dos minutos.

15. CRITERIOS/REGLAS PARA LAS CANALETAS

15.1 Las canaletas deberán tener unas medidas tales que al tumbarlas de lado en el suelo quepan en un área de 2,5m x 1m. Las canaletas, incluido cualquier accesorio, extensiones y bases deberán estar en la posición más extendida durante la medición.

15.2 Las canaletas no contarán con ningún elemento mecánico que ayude a la propulsión, o aceleración / deceleración de la bola, o la orientación de la canaleta (como láseres, niveles, frenos, mecanismos de visión, alcance, etc.). Una vez que la bola es soltada por el Jugador, nada debe obstruirla.

15.3 Un Jugador debe tener contacto físico directo con la bola inmediatamente antes de soltarla hacia dentro del campo. El contacto físico directo también incluye el uso de un accesorio sujeto directamente a la cabeza, boca o brazo del Jugador. La longitud máxima del accesorio es de 50 cm. Si el accesorio está sujeto a la cabeza o boca de los Jugadores, será medido desde la frente o la boca. Si el accesorio está sujeto al brazo de los Jugadores, será medido desde el centro del hombro. No está permitido que la bola sea soltada simultáneamente por el Jugador y el Auxiliar y, si esto ocurre, la bola será retirada.

- 15.4 Entre dos lanzamientos la canaleta debe ser movida claramente hacia la derecha y hacia la izquierda. Si la canaleta está fijada a la base, y no puede ser movida independientemente de ésta, entonces deberá moverse de derecha a izquierda toda la estructura, es decir, la canaleta con la base incluida.
- 15.5 Un Jugador puede utilizar más de una canaleta durante un partido. El Jugador puede realizar el cambio solo después que el Árbitro haya indicado que es su turno de juego. Todas las canaletas deben permanecer en el box del Jugador (ref. 11.2.1).
- 15.6 Durante cada parcial, el Árbitro / Juez de Línea devolverá las bolas a los Jugadores que participen con canaleta para evitar que el Auxiliar se gire hacia el área de juego.
- 15.7 La canaleta no debe sobrepasar la línea frontal de lanzamiento cuando la bola es soltada.
- 15.8 Si una canaleta se rompe durante un parcial en un partido Individual o de Parejas, el tiempo debe ser parado y el Jugador dispondrá de diez (10) minutos para reparar la canaleta. En la competición de Parejas, un Jugador puede compartir la canaleta con su compañero. La canaleta rota podrá ser substituida, entre parciales, por una canaleta de recambio (el Árbitro Principal de la competición debe ser informado de este cambio).

16. ACLARACIONES Y PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

- 16.1 Durante un partido, un competidor puede considerar que el Árbitro ha pasado algo por alto o que ha tomado una decisión incorrecta que afecta al resultado del partido. En ese momento, el Jugador/Capitán de ese competidor podrá llamar la atención del Árbitro sobre esa situación e intentar aclararla. El tiempo debe ser parado.

16.2 Durante un partido, un Jugador/Capitán puede requerir la intervención del Árbitro Principal de la competición, cuya decisión será definitiva.

16.2.1 De acuerdo con las reglas 16.1 y 16.2, durante un partido los Jugadores deben llamar la atención del Árbitro en situaciones en las que no estén de acuerdo y pedir su aclaración. Ellos también deben pedir la intervención del Árbitro Principal de la competición si desean seguir el procedimiento que se menciona en el siguiente punto 16.3.

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

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

16.5 Una vez cumplimentado el Impreso de Protesta, el Jugador/Capitán o Jefe de Equipo lo entregará a la Secretaría de Competición, acompañado por 150€. Este impreso de protesta debe detallar las circunstancias acaecidas y las justificaciones, indicando las reglas en que se basa la protesta. El/La Árbitro Principal de la competición, o una persona designada por él/ella, convocará un Comité de Protesta lo más rápido posible. Este Comité estará compuesto por:

- El Árbitro Principal del campeonato
- Dos Árbitros Internacionales que no hayan participado en el partido, ni de los países implicados en la protesta.

16.5.1 Una vez formado el Comité de Protesta, y antes de tomar una decisión final acerca de la misma, éste consultará con el Árbitro implicado en el partido que ha sido protestado. El Comité de Protesta se reunirá en un lugar privado. **Toda la discusión relativa a la protesta debe permanecer confidencial.**

16.5.2 La decisión del Comité de Protesta se tomará lo antes posible y se presentará por escrito al Jugador/Capitán y al otro competidor implicado.

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

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

16.6.1 La decisión del Tribunal de Apelación será definitiva.

16.7. Cualquiera de las partes involucradas en el partido protestado, puede pedir una revisión de la decisión tomada por el Comité de Protesta. Deben presentar un impreso de protesta acompañado de 150€. Este impreso debe ser presentado en los treinta (30) minutos siguientes a la recepción de la decisión original del Comité de Protesta. El Comité de protesta, o la persona designada por éste, registrará la hora a la que el Jugador, competidor, o la persona apropiada (por ejemplo: el Jefe de Equipo o el Entrenador) recibe la decisión original y esa persona deberá firmar la hoja. **Toda la discusión relativa a las protestas debe permanecer confidencial.**

- 16.8 Si la decisión de la protesta determina que el partido tiene que ser nuevamente jugado, éste será jugado desde el principio del parcial donde ocurrió la situación que motivó la protesta.
- 16.9 Si se conoce una razón para protestar antes de empezar un partido, la protesta se presentará antes del inicio del partido. Se informará de la intención de presentar la protesta al Árbitro Principal del campeonato / Delegado Técnico. La protesta no será tenida en cuenta para analizarla si ese competidor no ha seguido el procedimiento mencionado en esta regla.

17. SILLAS DE RUEDAS

- 17.1 Las sillas de ruedas de competición serán lo más estándar posible; sin embargo, podrán utilizarse en competición las modificaciones hechas a la silla para su adaptación a la vida diaria. También pueden ser utilizados los “Scooter” (moto).
- 17.2 La altura máxima del asiento, incluyendo un cojín o soporte, es de 66cms desde el suelo al punto más alto en el que el muslo o la nalga está en contacto con el cojín.
- 17.3 En caso de conflicto, el Árbitro Principal de la competición conjuntamente con el Delegado Técnico designado tomarán una decisión. Cualquier decisión será definitiva.

18. RESPONSABILIDADES DEL CAPITÁN

- 18.1 En las divisiones de Equipo y Parejas, cada competidor está liderado por un Capitán. El Capitán debe estar claramente identificado por el Árbitro. El Capitán actuará como ejecutivo del equipo y asumirá las siguientes responsabilidades:

- 18.1.1 Representar al Equipo / Pareja en el sorteo de la moneda y decidir si juegan con bolas rojas o con bolas azules.
- 18.1.2 Decidir qué miembro del equipo tiene que lanzar durante el partido.
- 18.1.3 Decidir que miembro del equipo lanzará las bolas de penalización.
- 18.1.4 Pedir un Tiempo muerto.
- 18.1.5 Darse por enterado de la decisión del Árbitro en el proceso de anotación de resultados.
- 18.1.6 Consultar con el Árbitro en las situaciones de parcial interrumpido o en caso de controversia.
- 18.1.7 Firmar el acta o nombrar a alguien para que firme en su nombre.
- 18.1.8 Presentar una protesta.
- 18.1.9 El Capitán representa al equipo, pero cualquier Jugador individual puede hacer preguntas al Árbitro, incluyendo el pedir permiso para entrar dentro del terreno de juego.

19. PROCEDIMIENTO DEL CALENTAMIENTO

- 19.1 Antes del inicio de cada partido los Jugadores pueden calentar en la Zona de Calentamiento designada para ello. La zona de calentamiento será usada exclusivamente por los competidores que jugarán antes, según el horario designado por el HOC (Comité Organizador del Evento) en el cuadro de partidos. Atletas, Entrenadores y Auxiliares (y un Traductor por país) pueden entrar

en la Zona de Calentamiento y proceder a calentar en su campo asignado, dentro de su horario.

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

- BC1 1 entrenador, 1 auxiliar
- BC2 1 entrenador
- BC3 1 entrenador, 1 auxiliar
- BC4 1 entrenador
- Pareja BC3 1 entrenador, 1 auxiliar por atleta
- Pareja BC4 1 entrenador
- Equipo (BC1/2) 1 entrenador, 1 auxiliar

19.3. Si es necesario, puede entrar en la zona de calentamiento un traductor por país.

20. CÁMARA DE LLAMADAS

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

20.2 Antes de entrar en la Cámara de Llamadas, cada Jugador **debe** asegurarse que su **dorsal** y su **acreditación** están claramente visibles. Los Entrenadores y los Auxiliares **deben** también asegurarse que sus **acreditaciones** están claramente visibles. Si no es así, no podrán entrar en la Cámara de Llamadas.

20.3 El registro se hace en la Mesa de Cámara de Llamadas. Todos los Jugadores deben estar registrados entre treinta (30) y quince (15) minutos antes de la hora de inicio de su partido.

20.4 Un Entrenador solo puede registrar a un atleta individual si este atleta está dentro de los límites del área de la Cámara de Llamadas. Todos los competidores deben estar en el área de la Cámara de

Llamadas y esperando en el área del Campo designado para su partido.

20.5 La Regla 6.1 no se aplicará si se produce un retraso causado por el Comité Organizador. Si por alguna razón los partidos son retrasados, el Comité Organizador lo notificará por escrito, y tan pronto como sea posible, a todos los Jefes de Equipo.

20.6A la hora señalada, se cerrarán las puertas de la Cámara de Llamadas y ninguna otra persona o material puede entrar después. (El Árbitro Principal del Campeonato y/o el Delegado Técnico pueden considerar algunas excepciones).

20.7 Los Traductores solo pueden entrar en la Cámara de Llamadas si el Árbitro los requiere para hacerlo.

20.8 Los Jugadores pueden ser acompañados dentro de la Cámara de Llamadas por un número máximo de personas, que son las siguientes:

- BC1 : 1 entrenador, 1 auxiliar
- BC2 : 1 entrenador
- BC3 : 1 entrenador, 1 auxiliar
- BC4 : 1 entrenador
- Pareja BC3 : 1 entrenador, 1 auxiliar por atleta
- Pareja BC4 : 1 entrenador
- Equipo (BC1/2) : 1 entrenador, 1 auxiliar

20.9 Los Árbitros entrarán en la Cámara de Llamadas para preparar el partido 15 minutos antes de la hora de inicio que consta en el horario de partidos.

20.10 Para que pueda confirmar la información sobre los Atletas, el Árbitro puede requerir a estos que enseñen su dorsal y su acreditación

- 20.11 Una vez registrados y dentro de la Cámara de Llamadas, los Jugadores, Entrenadores y Auxiliares no deben salir de la Cámara de Llamadas. Si lo hicieran, no se les readmitirá y no podrán tomar parte en el partido. (El Árbitro Principal de la Competición y/o el Delegado Técnico pueden considerar algunas excepciones).
- 20.12 La revisión de todo el Material Deportivo y el lanzamiento de la moneda (Ref. 6.3) puede ser realizado en la Cámara de Llamadas.

20.12.1 Control Sorpresa:

20.12.1.1. Las bolas que no cumplan con el criterio serán confiscadas hasta el final del último día de la competición. En el momento que se confisque una/s bola/s, se permitirá al/los Jugador/es reemplazar la/s bola/s con bola/s de la organización. Después del partido esas bolas de la organización serán devueltas al Árbitro.

20.12.1.2. Cuando una bola/s no pase/n el control sorpresa, se señalará al competidor con una amonestación según la regla 10.4.1.

20.12.1.3. Si la/s bola/s de un atleta no cumplen con el criterio por segunda vez, ese atleta será descalificado según la regla 10.4.2.

20.12.1.4. Los Jugadores y los Entrenadores pueden presenciar el control sorpresa. Si algo no es correcto, el Árbitro debe llamar al Árbitro Principal de la competición para repetir la evaluación.

20.13 Número de bolas que se permiten entrar en la Cámara de llamadas:

20.13.1. En individuales cada Jugador puede entrar dentro de la Cámara de Llamadas 6 bolas rojas, 6 bolas azules y 1 Bola Blanca (Ref. 5.1.).

20.13.2. Cada miembro de una Pareja (incluido sustituto) puede entrar dentro de la Cámara de Llamadas 3 bolas rojas y 3 bolas azules. Sólo se podrá entrar en Cámara de Llamadas 1 Bola Blanca por Pareja (Ref. 5.2.1).

20.13.3. Cada miembro de un Equipo (incluidos sustitutos) pueden entrar dentro de la Cámara de Llamadas 2 bolas rojas y 2 bolas azules. Sólo se podrá entrar en Cámara de Llamadas 1 Bola Blanca por Equipo (Ref. 5.3.1).

20.14 Las bolas de la organización solo pueden ser usadas por los Jugadores que no han entrado sus propias bolas a la Cámara de Llamadas, o por Jugadores cuyas bolas no cumplieron con el criterio en el control sorpresa.

21. SITUACIONES ESPECÍFICAS

21.1 Si un Jugador se encuentra mal durante un parcial (situación grave) se podrá interrumpir el partido durante un máximo de diez (10) minutos, de manera que pueda recibir atención médica. El tiempo deberá pararse.

21.2 En categoría individual, si un Jugador no puede continuar, perderá el partido (ref. 10.4.4).

21.3 En Parejas BC3, y durante los 10 minutos de tiempo límite, los Auxiliares no pueden mirar hacia el terreno 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.

21.4 En Equipos, si un Jugador no puede continuar, el parcial que se está jugando debe ser finalizado sin la/s bola/s que le quedaran por jugar. Un sustituto sólo podrá entrar en el juego entre parciales (ref. 6.19 y 10.4.5). Si un Jugador es el

siguiente en lanzar la Bola Blanca y es descalificado o se pone enfermo y no puede continuar, la Bola Blanca será lanzada por el Jugador que tiene que lanzar la Bola Blanca en el siguiente parcial.

21.5 En la competición de Parejas, si un Jugador no puede continuar, el parcial que se está jugando debe ser finalizado sin la/s bola/s que le quedaran por jugar. Si su compañero aún tiene bolas por lanzar, podrá hacerlo durante su tiempo de juego. Se podrá realizar una sustitución entre parciales (ref. 6.19). Si no hay sustituto disponible el partido se dará por perdido (ref. 10.4.8).




21.6 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 realizarse entre parciales.


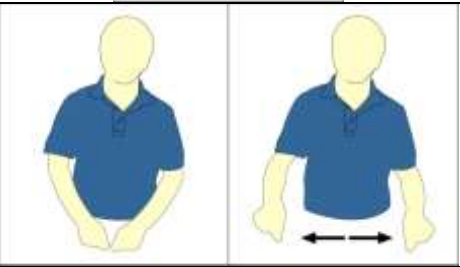
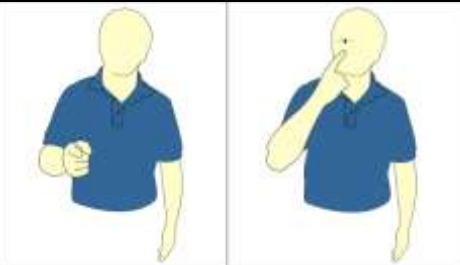
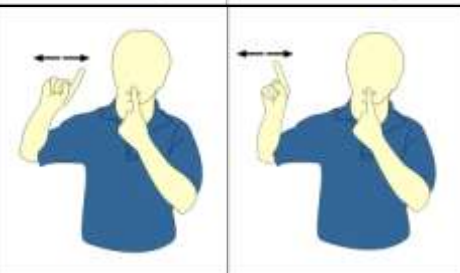
CBC reconoce que pueden producirse situaciones que no han sido tratadas en este manual. Estas situaciones serán tratadas a medida que se presenten, consultando con el Delegado Técnico y/o el Árbitro Principal de la competición.

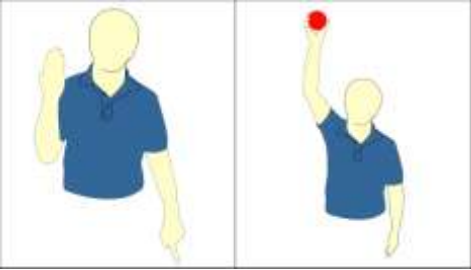



Las siguientes páginas (Apéndice 1, 2 y 3) contienen un Lenguaje de Gestos que será utilizado por los Árbitros, una explicación sobre el Procedimiento de Protesta y un esquema del Terreno de Juego. Los gestos han sido desarrollados para ayudar a entender ciertas situaciones tanto a Árbitros como a Jugadores.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







Apéndice 1


Lenguaje de gestos y señales del Árbitro

Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar por el Árbitro
<p>Indicación para lanzar la Bola Blanca o las bolas de calentamiento.</p> <p>(Reglas: 6.4; 6.5)</p>	<p>Mover la mano indicando el lanzamiento.</p>	
<p>Indicación de qué color debe lanzar.</p> <p>(Reglas: 6.7; 6.8; 6.9)</p>	<p>Mostrar el color de la pala indicado de acuerdo con el color del competidor que debe jugar.</p>	
<p>Tiempo muerto.</p> <p>(Regla: 13.4)</p>	<p>Poner la palma de la mano sobre los dedos de la otra mano, que están en línea vertical (dibujando una T), y decir qué competidor lo ha pedido. (Ejemplo: tiempo muerto para nombre del jugador, equipo, país, color).</p>	


<p>Sustitución (Regla: 6.19)</p>	<p>Rotar un antebrazo alrededor del otro</p>		
<p>Medición</p>	<p>Poner una mano al lado de la otra, y apartarlas como si se estuviera utilizando un metro.</p>		
<p>Preguntar si quieren entrar al campo (Regla: 7.6)</p>	<p>Señalar a los Jugadores y luego señalarse el ojo.</p>		
<p>Comunicación inadecuada (Reglas: 11.1.3; 13)</p>	<p>Señalarse la boca y mover el dedo índice de la otra mano de forma lateral.</p>		

<p>Bola fuera. (Regla: 6.13;)</p>	<p>Señalar la bola y levantar el antebrazo verticalmente con la mano abierta y su palma hacia el cuerpo del Árbitro, y decir: Bola fuera. Entonces levantar la bola que salió fuera.</p>	
<p>Retirada de bola (Reglas: 10.3; 11.2; 11.4)</p>	<p>Señalar la bola y levantar el antebrazo poniendo la mano cóncava antes de coger la bola (¡siempre que, por tiempo, sea posible!).</p>	
<p>2 bolas de penalización (Reglas: 10.2; 11.1; 11.2; 11.3)</p>	<p>Levantar 2 dedos (en forma de V)</p>	
<p>Amonestación (Reglas: 10.4; 11.3)</p>	<p>Mostrar la tarjeta amarilla</p>	


<p>Segunda amonestación y su consecuente descalificación. (Regla: 10.4.)</p>	<p>Mostrar la tarjeta amarilla, y después la roja.</p>			
<p>Descalificación. (Reglas: 10.4; 11.6)</p>	<p>Mostrar la tarjeta roja.</p>			
<p>Penalizaciones que se anulan mutuamente. (Regla: 10.2.6)</p>	<p>Levantar verticalmente ambos pulgares.</p>			
<p>Final del parcial / Final del partido (Regla: 6.10)</p>	<p>Cruzar los brazos estirados y separarlos.</p>			

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

Ejemplos de puntuación

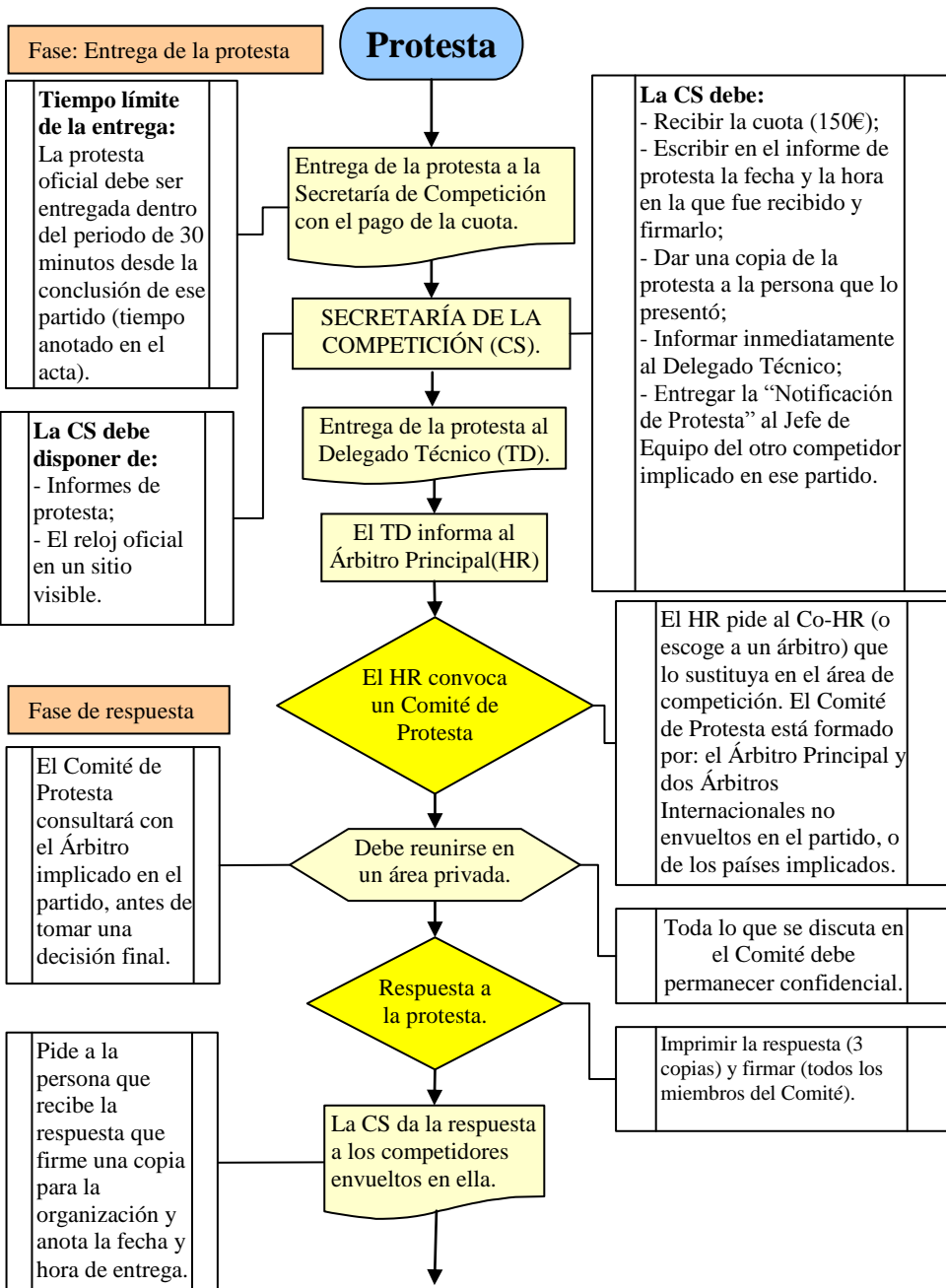
			
<p>3 Puntos para rojo</p>	<p>7 Puntos para rojo</p>	<p>10 Puntos para rojo</p>	<p>12 Puntos para rojo</p>

Gestos y señales para el Árbitro de línea

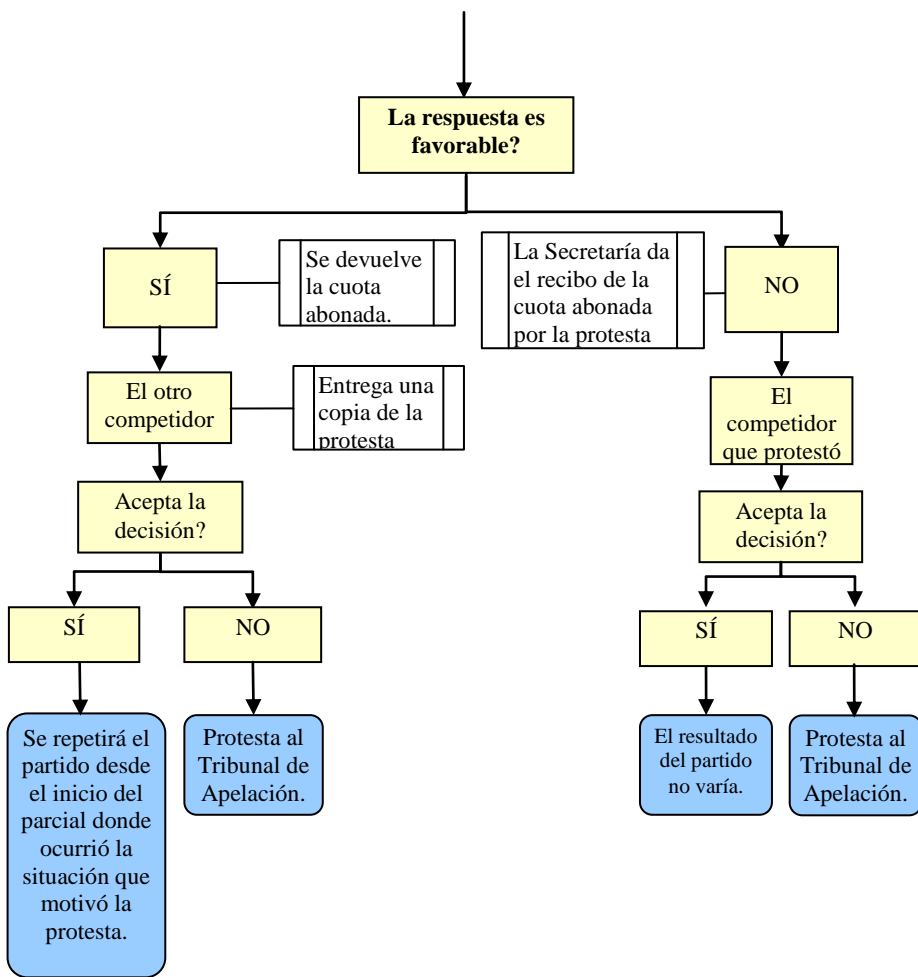
Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar por el árbitro de línea
<p>Para llamar la atención del Árbitro</p>	<p>Levantar el brazo</p>	

Graphic Designer: *Francisca Sottomayor*

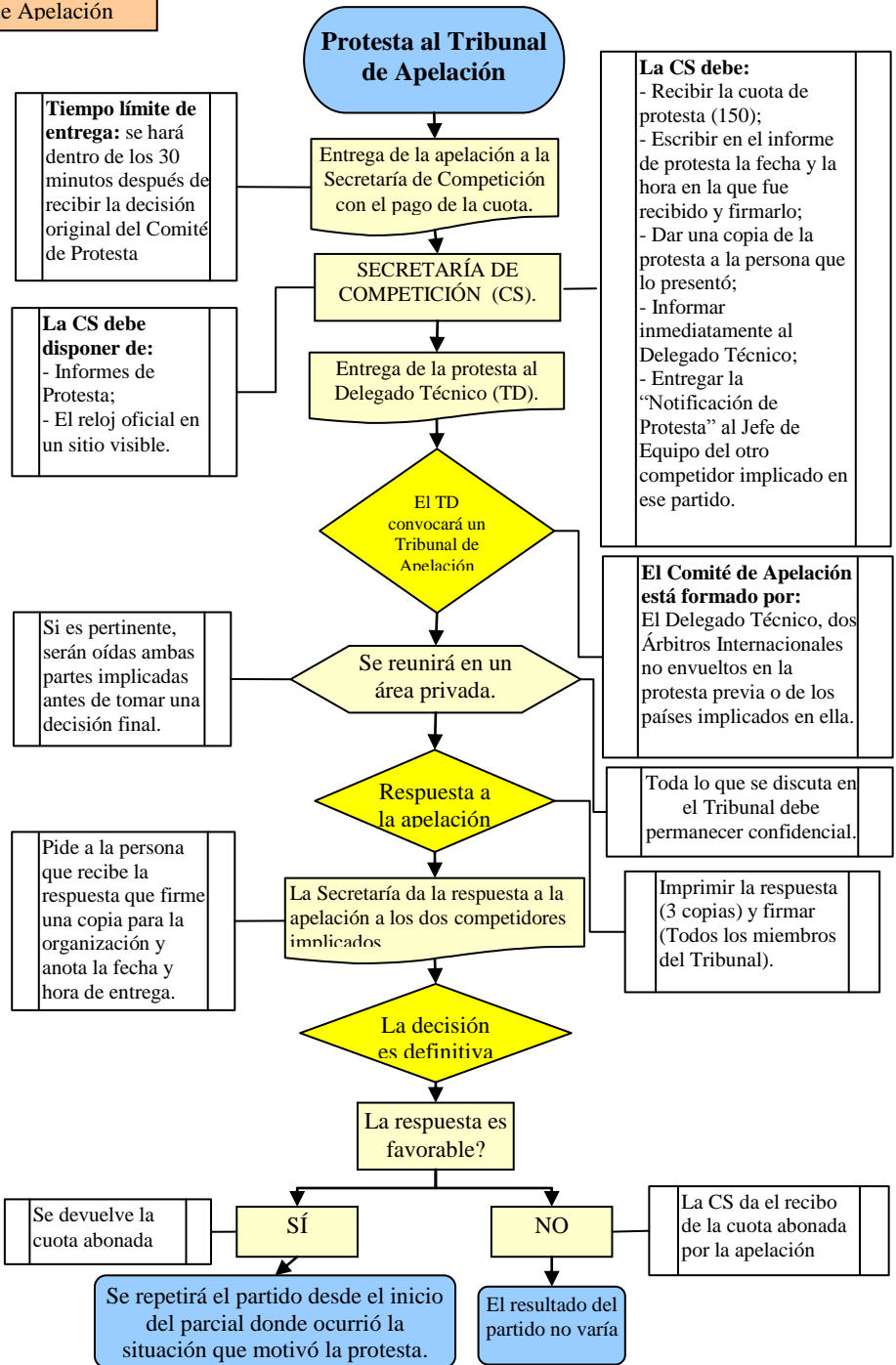
Apéndice 2



Fase: Entrega de la respuesta



Fase: Tribunal de Apelación



Directrices de Protesta

- Si un competidor quiere presentar una protesta pasado el tiempo límite (30 minutos), la secretaría le informará que el tiempo límite ha finalizado. Si un competidor insiste para que la protesta sea aceptada, la secretaría no la aceptará;
- No se aceptarán fotografías y/o grabaciones de video como soporte a la protesta presentada;
- Reinicio del partido, a causa de una protesta: El Árbitro lanzará la moneda al aire y el competidor que gane elige si juega rojo o azul. Si un competidor tenía concedidas bolas de penalización a su favor, no podrán jugar esas bolas
- Reinicio desde el principio del parcial donde se produjo la situación que motivó la protesta, a causa de la decisión tomada sobre ésta: Los Jugadores permanecen en los mismos boxes y jugarán con el mismo color de bolas. Las infracciones que fueron penalizadas en un parcial que se vuelve a reiniciar a causa de la decisión del Comité de Protesta no se tienen en cuenta a no ser que sea una amonestación por escrito o una descalificación.
- Si la razón para la protesta es correcta pero no suficiente para una repetición de ese partido (por ejemplo, un error de procedimiento en la Cámara de Llamadas), no se devolverá la cuota de protesta.
- Todas las cuotas de protesta no devueltas a causa de la decisión del Comité de Protesta o del Tribunal de Apelación serán guardadas por el CBC.

Notificación de Protesta

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

Breve explicación de la protesta:

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

Entregada por: _____

Recibida por: _____

Apéndice 3

ESQUEMA DEL TERRENO DE JUEGO

