

BOCCIA

Normas del juego

Introducción:

Las normas descritas en este texto se refieren a la forma de jugar a 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.

Las normas del juego se aplican a todas las competiciones internacionales celebradas bajo los auspicios de la CIB. Estas competiciones abarcan todas las pruebas sancionadas con las categorías A., B. o 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 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 los momentos en que un jugador se encuentra en la acción de jugar la bola.

1. DEFINICIONES:

1.1. Bola diana. Es la bola blanca o bola diana.

1.2. Bola. Una de las bolas, roja o azul.

1.3. Competidor. En la boccia individual, un Competidor estará compuesto por un solo jugador; en la boccia por equipos y parejas, un Competidor estará compuesto por tres y dos miembros respectivamente, considerándose al equipo o pareja una unidad singular.

1.4. Campo. Es el área de juego comprendida dentro de las líneas que lo delimitan, incluida la zona de boxes o zona de lanzamientos.

1.5. Partido. Es una competición entre dos Competidores cuando se juega un número determinado de Parciales.

1.6. Parcial. Es una parte de un partido, una vez que la bola blanca y todas las demás bolas han sido jugadas por ambos Competidores.

1.7. Dispositivo auxiliar. Es el término utilizado para describir una ayuda al juego, utilizada por jugadores de Clase BC3, por ejemplo una rampa o canaleta. El término "dispositivo auxiliar" incluye todas las partes del aparato, estén o no permanentemente unidas.

1.8. Violación. Es cualquier acción realizada por un jugador, Competidor, sustituto, ayuda o entrenador, que vaya contra las reglas del juego.

1.9. Lanzar. Es el término utilizado para definir el acto de impulsar una bola al campo. Incluye lanzamiento, patada o deslizamiento de la bola cuando se usa dispositivo auxiliar.

1.10. Bola perdida. Es una bola que ha salido del campo tras un lanzamiento, sacada del campo por el árbitro como consecuencia de una violación o que no ha sido lanzada una vez concluido el tiempo de un Competidor.

1.11 Parcial interrumpido. Se produce cuando alguna bola se mueve fuera del orden normal de juego, ya sea accidental o deliberadamente.

2. EQUIPAMIENTO E INSTALACIONES:

2.1 Bolas de boccia

Un juego de bolas consiste en seis rojas, seis azules y una bola blanca. Las bolas de boccia utilizadas en competiciones sancionadas, deben cumplir los criterios establecidos por la Comisión Internacional de Boccia

2.2 Aparatos de medición

Ref.: organización de la competición, Manual Técnico de la IBC.

2.3 Tablero marcador

Estará colocado en lugar visible para todos los jugadores.

2.4 Equipo de medición de tiempos

2.5 Recipiente de bolas perdidas

Deberá permitir ver a los jugadores cuantas bolas hay en el recipiente; estará colocado al final del campo.

2.6 Indicador color rojo o azul

Sin diseño específico, permite al jugador ver claramente qué Competidor juega.

2.7 El campo

i) Superficie: plana y lisa, como un suelo de gimnasio de azulejo o madera. No deberá ser resbaladiza.

ii) Dimensiones: 12,5 m. x 6 m. (Ref.: Anexo 1: establecimiento del campo).

iii) Todas las señalizaciones del campo de juego deberán tener entre 2 y 4 cm. de anchura y ser fácilmente reconocibles. Para el marcaje de las líneas, deberá utilizarse cinta adhesiva de 4 cm. para las líneas externas del terreno de juego, y cinta adhesiva de 2 cm. para las líneas internas, como por ejemplo, la línea divisoria de boxes.

iv) La zona de lanzamiento está dividida en 6 boxes de lanzamiento.

v) La línea en forma de "V" determina el área donde no es válida la bola blanca, en caso de que cayese en ella.

vi) La "X" central determina el lugar donde se coloca de nuevo la bola blanca.

vii) Todas las mediciones de las líneas delimitadoras del campo, serán realizadas desde el límite interior de la cinta adhesiva correspondiente. Las líneas interiores del terreno de juego, son medidas desde cada lado de la cinta adhesiva hasta el lado próximo de la otra cinta. (Ref.: Anexo 1: establecimiento del campo).

3. APTOS PARA EL JUEGO

La aptitud para competir se describe con detalle en la sección de Clasificación del Manual Técnico de la Comisión Internacional de Boccia. El manual contiene detalles de los perfiles de clasificación, así como el proceso para clasificar o reclasificar al atleta y procedimientos de protesta.

4. DIVISIONES DEL JUEGO

4.1 General

Hay seis divisiones. Cada una de ellas se juega con competidores de ambos sexos. Las divisiones son:

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

- Individual BC.4
- Parejas: Para jugadores clasificados como BC.3
- Equipo: Para jugadores clasificados como BC.1 y BC.2.

4.2 Individual BC.1

Jugada por atletas clasificados como Clase 1 o Clase 2 Piernas en el sistema de clasificación de la CP-ISRA. Cada jugador puede ser asistido por un monitor o auxiliar, que permanecerá sentado al menos dos metros detrás del box de lanzamiento. Únicamente podrá adelantarse para ayudar al jugador si es visiblemente requerido por éste. La función de los auxiliares o monitores será:

- Ajustar o estabilizar la silla de ruedas del jugador.
- Pasarle una bola.

4.3 Individual BC.2

Los competidores deben ser clasificados como Clase 2 Brazos dentro del sistema de clasificación de la CP-ISRA. Los jugadores no podrán ser ayudados por ningún monitor auxiliar.

4.4 Individual BC.3

Para jugadores con disfunción locomotriz severa en las 4 extremidades, de origen cerebral o no cerebral. No tendrán capacidad funcional para impulsar una silla y dependerán de un auxiliar o silla eléctrica.

Los jugadores no poseerán capacidad continuada de prensión y lanzamiento, pero podrán tener movimiento de brazo, aunque quizá no tengan amplitud funcional suficiente que les permita un lanzamiento consistente de la bola al campo. Cada jugador está autorizado para ser ayudado por un monitor o auxiliar, el cual deberá permanecer en el box de lanzamiento, pero se mantendrá de espaldas al terreno de juego, sin poder mirar durante el desarrollo de éste. (Ref. 13.2/11.1 iii).

4.5 Individual BC.4

Compuesta por jugadores con disfunción locomotriz severa de las 4 extremidades, combinada con un pobre control dinámico de tronco, de origen no cerebral o cerebral degenerativo. El jugador deberá demostrar destreza suficiente para manipular y lanzar una bola al terreno de juego. Evidenciará dificultad para agarrar y soltar la bola, combinada con dificultad en la ejecución del lanzamiento. Carece de control de sincronización, rapidez y finura de movimientos. No podrán ser ayudados por monitor o auxiliar.

4.6 Parejas

Para jugadores clasificados como aptos para jugar en la división BC.3 individual. Cada jugador podrá ser asistido por un auxiliar, tal como se determina en las normas para competición individual. La normativa del juego en esta categoría es la misma que para la competición por equipos, con la excepción de que serán utilizados los boxes del 2 al 5, en la secuencia adecuada. El número de parciales será de cuatro (4).

4.7 Equipos

Los competidores deberán estar clasificados como aptos para jugar en individual BC.1. o BC.2. Cada equipo debe incluir, al menos, un jugador BC.1. Un jugador que utilice dispositivos auxiliares, no podrá formar parte de un equipo. Está permitido que cada equipo pueda ser ayudado por un monitor o auxiliar que deberá cumplir la normativa establecida para la categoría BC.1 individual.

5. DESARROLLO DEL PARTIDO

5.1 Divisiones individuales

En las divisiones individuales, un partido constará de cuatro parciales, excepto cuando exista desempate. Cada jugador iniciará dos parciales (lanzando la bola blanca), alternando entre los jugadores. Cada jugador contará con seis bolas de un color. Aquel que lance bolas rojas ocupará el box de lanzamiento 3 y el que lance las azules ocupará el 4.

5.2 Parejas

En competición por parejas, un partido constará de 4 parciales, excepto en caso de empate. Cada jugador iniciará un parcial, lanzando la bola blanca pasando en orden numérico de los boxes 2 a 5. Cada jugador recibe 3 bolas. El Competidor que lance las bolas rojas ocupará los boxes 2 y 4 y el que lance las bolas azules ocupará los boxes 3 y 5.

5.3 Equipos

En la competición por equipos, un partido constará de seis parciales, excepto cuando exista desempate. Cada jugador iniciará un parcial lanzando la bola blanca pasando en orden numérico de los boxes 1 a 6. Cada jugador recibe dos bolas. El Competidor que lance bolas rojas ocupará los boxes 1, 3 y 5 y el que lance las azules ocupará los boxes 2, 4 y 6.

6 EL JUEGO

6.1 Hora de inicio

A ambos Competidores se les comunicará la hora de inicio del partido. Los jugadores estarán presentes 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. Al cumplirse el tiempo reglamentario, se cerrará el acceso a la Cámara de Llamadas, no permitiéndose, a partir de ese momento, la entrada a ninguna otra persona. Al Competidor que no esté presente para el comienzo del partido, se le dará por perdido dicho partido. (Ref.: 10.4.6). Esto se aplicará en el caso de que a un equipo/pareja le falte algún jugador en el momento indicado.

6.2 Examen de las bolas de boccia

El Competidor podrá examinar las bolas de boccia antes del partido, pudiendo usarse diferente bola/s/juego/s de bolas si hay una petición razonable para hacerlo. Durante el partido, podrán cambiarse las bolas a criterio del árbitro.

6.3 Lanzamiento de moneda

El árbitro lanzará una moneda al aire y el ganador del sorteo elegirá jugar bolas rojas o azules.

6.4 Bolas de prueba

Los jugadores se colocarán en sus boxes correspondientes. Cada jugador podrá lanzar dos bolas de prueba en un tiempo de dos minutos. Si el jugador se toma demasiado tiempo para lanzar estas bolas, el árbitro puede quitárselas e iniciar el partido.

6.5 Lanzamiento de la bola blanca

6.5.1 El Competidor que juegue la bola roja iniciará siempre el primer parcial.

6.5.2 El árbitro entregará la bola blanca al jugador correspondiente e indicará el inicio del parcial.

6.5.3 El jugador lanzará la bola al área válida de la zona de juego.

6.6 Bola blanca no válida

6.6.1 La bola blanca será no válida si:

- i) no consigue sobrepasar la línea de la bola blanca
- ii) es lanzada fuera del campo
- iii) el jugador que la lanza comete una violación (ref. 11).

6.6.2 Si la bola blanca es no válida, será entonces lanzada por el jugador a quien corresponda lanzarla en el siguiente parcial. Si es no válida en el último parcial, será lanzada por el jugador que lo hizo en el primer parcial. La bola blanca seguirá esta secuencia hasta que sea lanzada dentro del campo.

6.6.3 Cuando una 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 lanzará la primera bola de color.

6.7.2 Si la bola es lanzada fuera del campo, o retirada por una violación, 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 del color que esté en turno de lanzamiento, podrá lanzar la segunda bola al campo. Es una decisión que tomará el capitán de la pareja o el equipo.

6.8 Lanzamiento de la primera bola contraria

6.8.1 Lanzará entonces el competidor contrario.

6.8.2 Si la bola es lanzada fuera del campo, o retirada por una violación, 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 de ese color puede lanzar a partir de la segunda bola, de acuerdo con la decisión del capitán.

6.9 Lanzamiento de las bolas restantes

6.9.1 El siguiente lanzamiento lo hará el Competidor que no tenga la bola más cercana a la bola blanca, a menos que haya lanzado ya todas sus bolas, en cuyo caso lanzará el otro Competidor.

6.9.2 El proceso continuará según se explica en 6.9.1 hasta que ambos Competidores hayan lanzado todas las bolas.

6.10 Finalización del parcial

Una vez lanzadas todas las bolas, incluidas las de penalización concedidas a cada Competidor, el árbitro dará el resultado del parcial (ref. 7). El árbitro anunciará entonces, verbalmente, la finalización del parcial.

6.11 Preparación del siguiente parcial

Se recogen ahora todas las bolas para el comienzo del siguiente parcial. Los árbitros auxiliares deberán/podrán ayudar en esta acción. El árbitro ofrecerá la bola blanca al jugador correspondiente, iniciándose así el juego (ref. 6.5.2).

6.12 Lanzamiento de bolas

6.12.1 Ninguna bola, ya sea blanca o de otro color, podrá ser lanzada si el árbitro no ha dado la señal de inicio del juego, o ha indicado el color que debe jugar.

6.12.2 Al lanzar las bolas, los jugadores no deberán 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. Esto incluye cualquier parte del

cuerpo del jugador, de su silla de ruedas y, donde proceda, del material o del personal auxiliar.

6.12.3 Cuando se lanza la bola, el jugador debe tener, al menos, una nalga en contacto con la silla.

6.12.4 Cuando la bola está suelta, no deberá tocar ninguna zona del campo que esté fuera del box de lanzamiento del jugador.

6.13 Bolas perdidas

6.13.1 Una bola, incluida la blanca, se considerará perdida si toca o atraviesa las líneas delimitadoras del campo.

6.13.2 Una bola que toque o atraviere una línea y que, con posterioridad, vuelva a entrar en el campo de juego, se considera también como bola perdida.

6.13.3 Una bola lanzada que no consigue entrar en el campo, excepto en el caso 6.17, se considerará bola perdida.

6.13.4 Cualquier bola lanzada fuera del campo se convierte en bola no válida y es colocada en el recipiente para bolas no válidas. En caso de duda, el árbitro tomará la decisión final sobre este asunto.

6.14 Bola blanca empujada fuera del campo

6.14.1 Si la bola blanca es empujada fuera del campo durante el juego, se recolocará en la "Cruz de la bola blanca" (X).

6.14.2 Si esto no fuera posible porque ya hubiera una bola en la "X", la bola blanca se colocará tan cerca como sea posible, frente a la "X", con la bola centrada entre las líneas de ambos lados.

6.14.3 Cuando la bola blanca ya esté en la "X", 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 "X", jugará el Competidor que haya lanzado la bola blanca.

6.15 Bolas equidistantes

A la hora de determinar qué Competidor debe ser el siguiente en lanzar, si 2 ó más bolas de diferente color están a la misma distancia de la bola blanca y no hay otras bolas más cerca, será el Competidor que lanzó la última bola el que deberá 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. Continuará entonces el juego con su desarrollo normal.

6.16 Bolas lanzadas simultáneamente

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

6.17 Bolas caídas

Si a un jugador se le cae accidentalmente la bola, el árbitro puede permitir que dicho jugador vuelva a lanzarla. Es únicamente el árbitro quien determina si la bola ha caído como resultado de una acción involuntaria o si, por el contrario, ha sido un intento deliberado de lanzarla. No se establece ningún límite para el número de veces que una bola pueda ser relanzada, siendo el árbitro el único que tomará esta decisión. En esta situación, no se parará el tiempo.

6.18 Errores arbitrales

Si, debido a un error del árbitro, el Competidor equivocado hace un lanzamiento, la(s) bola(s) se devolverá(n) al jugador que hubiera lanzado. En

este caso, se comprobará y corregirá el tiempo de forma adecuada. Si se hubiera movido alguna bola, se considerará el parcial interrumpido (ref. 12).

6.19 Sustitución

En las competiciones por parejas o equipos, cada Competidor podrá hacer una sustitución durante el partido. Deberá realizarse entre parciales, debiendo ser el árbitro informado de la sustitución. La sustitución no deberá retrasar el desarrollo del partido.

6.20 Posición de sustitutos y entrenadores

Deberán estar situados al final del campo, en el área determinada a tal efecto. La ubicación de esta zona, será determinada por el comité organizador y dependerá de las características y disposición general del campo.

7. PUNTUACIÓN

7.1 El recuento de puntos será llevado a cabo por el árbitro, una vez que todas las bolas hayan sido lanzadas por ambos Competidores, incluyendo las bolas de penalización si las hubiere.

7.2 A cada bola situada más cerca de la bola blanca que la más próxima de las del contrario se le adjudicará un punto.

7.3 Si dos o más bolas de diferentes colores están a la misma distancia de la bola blanca y no hubiese ninguna otra más cercana, cada uno recibirá un punto por bola.

7.4 El árbitro anotará los puntos en el acta y en el marcador. Los Competidores serán responsables de que las puntuaciones sean correctamente anotadas.

7.5 Al finalizar los parciales, los puntos obtenidos en cada uno de ellos se sumarán, siendo declarado ganador el Competidor que sume más puntos.

7.6 El árbitro puede llamar a los capitanes (o a los jugadores en la competición individual), para que entren en el campo en los casos en que la medición de las bolas ofreciera dudas o el resultado fuera muy similar (re. 9.1, iii).

7.7 Si la puntuación fuera la misma, se jugará un parcial de desempate. En el conjunto de partidos, los puntos obtenidos en los parciales de desempate no se computarán en el marcador del jugador en ese partido; únicamente servirán para determinar el ganador.

8. DESEMPATE

8.1 Un desempate constituye un parcial extra.

8.2 Todos los jugadores deberán permanecer en sus boxes de lanzamiento originales.

8.3 La bola blanca se colocará en la "X".

8.4 El lanzamiento de una moneda determinará qué Competidor lanzará la primera bola.

8.5 El parcial extra se juega como cualquier otro parcial.

8.6 Si ocurre una situación como la comentada en el punto 7.3, y cada Competidor recibe los mismos puntos en ese parcial, se anotará la puntuación y se volverá a jugar un nuevo parcial. Esta vez, será el lado contrario quien inicie el parcial. Este procedimiento continuará, alternando el primer lanzamiento entre los Competidores hasta que haya un vencedor.

9. MOVIMIENTOS EN EL CAMPO

9.1 Antes de moverse del box de lanzamiento, deberá solicitarse el permiso del árbitro, con la excepción de aquellos casos en que sea preciso sobrepasar los bordes del box de lanzamiento para maniobrar la silla en preparación para el próximo lanzamiento.

9.2 Los jugadores deberán permanecer en su box de lanzamiento durante todo el desarrollo del partido. No obstante, podrá solicitarse el permiso del árbitro para salir del box en los casos siguientes:

i) después de que el árbitro haya indicado qué Competidor lanza, ese Competidor podrá salir de su box de lanzamiento para asegurarse de la posición de las bolas en el campo.

ii) en situaciones de confusión o disparidad de criterios (en estos casos se deberá parar el reloj).

iii) al realizar las mediciones/puntuaciones al concluir un parcial.

10. PENALIZACIONES

10.1 General

En el caso de una infracción, hay 3 formas diferentes de penalizarla:

i) penalización

ii) retracción (retirada de la bola)

iii) amonestación y descalificación.

10.2 Penalización

10.2.1 Una penalización supone la adjudicación de dos bolas extra al lado 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 hubiera suficientes bolas perdidas, se utilizarán las bolas de ese Competidor que se encuentren más lejos de la bola blanca.

10.2.3 Si hubiese más de una bola para ser utilizada como bola de penalización, será el Competidor quien elija cuál va a utilizar.

10.2.4 Si se van a utilizar bolas que ya puntúan como bolas de penalización, el árbitro deberá anotar la puntuación antes de recoger estas bolas. Después de que hayan sido lanzadas las bolas de penalización, serán anotados todos los puntos adicionales conseguidos. Si en el lanzamiento de las bolas de penalización un jugador modificase la posición de las bolas, de tal forma que una bola del contrario quedara más cerca de la bola blanca, el árbitro anotará la puntuación del parcial, teniendo en cuenta la nueva posición.

10.2.5 Si se comete más de una falta en el transcurso de un parcial por un mismo Competidor, las dos bolas de penalización que acompañan a cada falta se lanzarán por separado. Por lo tanto, se recogerán y se jugarán dos bolas de penalización (por la primera falta) y, posteriormente, se volverán a recoger y a jugar otras dos bolas de penalización (por la segunda falta), y así sucesivamente.

10.2.6 Las faltas cometidas por ambos Competidores, se anularán unas a otras. Ej: si durante un parcial, el Competidor rojo comete dos faltas y el Competidor azul comete una sola falta, el Competidor azul lanzará dos bolas de penalización por una sola falta.

10.2.7 Si se comete alguna falta que lleve a la adjudicación de bolas de penalización mientras se están lanzando estas, el árbitro podrá:

i) retirar las bolas de penalización del Competidor que cometió la falta si tiene en su poder dos o más bolas de penalización por lanzar, o

ii) adjudicar bolas de penalización al Competidor opuesto, en este orden.

10.3 Retirada de bolas

10.3.1 La penalización implica la retirada del campo de la bola que hubiera sido lanzada cometándose una falta. La bola será retirada para el resto del parcial y colocada en el recipiente de bolas perdidas.

10.3.2 Una penalización de retirada de bolas podrá darse sólo cuando la falta se produzca durante el lanzamiento.

10.3.3 Si se comete una falta que lleve a la retirada de la bola, el árbitro intentará siempre detener la bola antes de que descoloque otras.

10.3.4 Si el árbitro no consigue parar la bola antes de que descoloque otras, el parcial se considerará interrumpido (ref. 12).

10.3.5 Se entiende que una falta que tiene como consecuencia la retirada de una bola se produce en el momento en que se suelta/lanza la 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 segunda amonestación, será descalificado.

10.4.3 Si un jugador en competición individual o por parejas resulta descalificado, su Competidor pierde el partido.

10.4.4 Si es un jugador de un equipo el que resulta descalificado, el partido continuará con los dos jugadores restantes. Las bolas que no hayan sido lanzadas por el jugador descalificado serán colocadas en el recipiente para bolas perdidas. En los parciales siguientes, el Competidor continuará con 4 bolas. Si el capitán es descalificado, otro miembro del equipo asumirá su función. Si un segundo jugador del mismo lado fuese descalificado, el Competidor perderá el partido.

10.4.5 Un jugador descalificado podrá participar en otros partidos dentro del mismo Campeonato.

10.4.6 Si un Competidor pierde un partido por descalificación, al lado contrario se le adjudica un resultado de 0-6, a menos que haya puntuado más de seis, en cuyo caso se le consignará dicho resultado. El Competidor descalificado puntuará cero.

10.4.7 En caso de que se repita una descalificación, el Comité Organizador, en consulta con el Delegado Técnico, determinará la sanción adecuada.

11. INFRACCIONES

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

i) no pedir permiso para salir del box de lanzamiento.

ii) un auxiliar en la división C1 WAD o en división por parejas, que se gire hacia el campo para ver el juego durante un parcial y antes de que los oficiales hayan devuelto las bolas a los jugadores al final de un parcial, a menos que el árbitro solicite un auxiliar para ayudar a recoger las bolas.

iii) si en la opinión del árbitro hay una comunicación inadecuada entre jugador/es, sus auxiliares y/o entrenadores (ref. 13.1).

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

i) lanzar una bola mientras que cualquier parte del cuerpo, silla de ruedas, dispositivo auxiliar o persona auxiliar, toca la línea o parte del campo de juego no considerado parte del box de lanzamiento del jugador.

- ii) no mover la rampa o canaleta hasta el punto medio señalado del box antes del lanzamiento.
- iii) soltar la bola cuando la rampa/canaleta esté sobrepasando la línea de lanzamiento.
- iv) soltar la bola sin tener al menos una nalga en contacto con la silla de lanzamiento.
- v) soltar la bola cuando ésta esté tocando un aparte del campo que esté fuera del box de lanzamiento del jugador.

11.3 Las acciones siguientes darán lugar a la adjudicación de bolas de penalización y a amonestación (ref. 10.2/10.4):

- i) cualquier interferencia deliberada o distracción a otro jugador, de tal manera que afecte a su concentración o a su lanzamiento.
- ii) causar deliberadamente la interrupción de un parcial

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

- i) lanzar una bola antes de que el árbitro haya dicho qué color juega.
- ii) lanzar una bola cuando es el turno del contrario, excepto en el caso en que el árbitro se haya equivocado.

11.5 Las acciones siguientes darán lugar a que el Competidor reciba una amonestación (ref. 10.4):

- i) retrasar un partido de manera injustificada.
- ii) la no aceptación, por parte de un jugador, de una decisión del árbitro y/o actuar de forma inadecuada hacia el contrario o hacia el personal de la competición.

11.6 Si se comete una infracción en el momento de lanzar la bola blanca, se considerará como falta y la bola blanca será pasada al siguiente jugador en el turno (ref. 6.6).

12. PARCIAL INTERRUPTIDO

12.1 Si un parcial es interrumpido debido a un error o acción del árbitro, éste, tras consultar con el juez de línea, devolverá las bolas movidas a su posición previa o, si en opinión del árbitro, esto no es posible, se iniciará de nuevo el parcial. El árbitro será quien tome la decisión final.

12.2 Si un parcial es interrumpido debido a un error o acción de un Competidor, el árbitro actuará según la norma 12.1, pero podrá consultar con el Competidor perjudicado para tomar una decisión.

13. COMUNICACIÓN

13.1 No habrá comunicación entre el jugador, el auxiliar o entrenador durante un partido, excepto en los "tiempos muertos". Se exceptúan los momentos en que un jugador requiere al auxiliar para una acción concreta como, por ejemplo modificar la posición de la silla, mover o colocar el material auxiliar o darle una bola al jugador.

13.2 En el juego de equipos y parejas, durante el desarrollo de un parcial, los jugadores no podrán comunicarse con otros jugadores de su lado, a menos que el árbitro haya indicado que es su turno de lanzar.

13.3 Entre parciales y mientras las bolas están siendo recogidas, el capitán podrán comunicarse con su equipo. Esta comunicación se suspenderá de inmediato cuando el árbitro esté preparado para comenzar el parcial. El árbitro

no retrasará el partido por permitir que se alargue la comunicación. Un capitán o jugador no podrá abandonar su box de lanzamiento entre parciales y únicamente lo podrá hacer en el caso de ser sustituido (ref. 6.19).

13.4 Se permitirá un tiempo muerto por partido y por Competidor, en competiciones de equipo o pareja. Puede ser solicitado entre parciales, tanto por el capitán del equipo como por el entrenador. La duración del tiempo muerto será de tres minutos. Los jugadores pueden abandonar su zona de lanzamiento durante el tiempo muerto, pero deberán volver al mismo box.

13.5 Un jugador podrá pedir a otro que se mueva, si la situación de este último le está impidiendo el lanzamiento.

14. ACLARACIONES Y PROTESTAS

14.1 Durante un partido, un Competidor puede pensar que el árbitro ha pasado algo por alto o ha tomado una decisión equivocada, que afecta al resultado del partido. En ese momento, ese Competidor podrá llamar la atención del árbitro sobre este respecto e intentar aclarar la situación.

14.2 Durante un partido un jugador o capitán puede pedir una decisión del árbitro principal, que será definitiva.

14.3 Si un Competidor piensa que el árbitro no ha actuado de acuerdo con las reglas, no debe firmar el acta de resultados. Dentro de los 30 minutos siguientes a la finalización del partido, deberá presentar una protesta por escrito a la secretaría de la competición, para su consideración y acción consiguiente. Si no se recibe ninguna reclamación por escrito, el resultado será dado como válido.

15. TIEMPO

15.1 Cada Competidor tendrá un tiempo límite para jugar cada parcial, que será calculado por el árbitro y/o por el controlador del tiempo.

15.2 El lanzamiento de la bola blanca no se contará como parte del tiempo asignado al Competidor.

15.3 Este tiempo comenzará en el momento en que el árbitro indique qué 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 soltado la bola cuando se cumple el tiempo, ésta y las bolas restantes quedan invalidadas, colocándose en el recipiente de las bolas perdidas.

15.6 Si un jugador suelta la bola después de cumplirse el tiempo, el árbitro parará la bola y la sacará del campo antes de que modifique el juego. Si la bola golpea alguna otra, 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 resta a cada Competidor se mostrará en el contador. A la conclusión de cada parcial, se anotará en el acta el tiempo utilizado por cada Competidor.

15.9 Durante un parcial, si los tiempos están mal calculados, el árbitro podrá ajustar los cronómetros y compensar el error.

15.10 En casos de confusión y disparidad de opiniones, el árbitro podrá parar los relojes.

15.11 Los límites de tiempo que se aplicarán son:

BC1, BC2 BC4 5 minutos por jugador y parcial.

BC3	6 minutos por jugador y parcial
Equipos	6 minutos por equipo y parcial.
Parejas	8 minutos por pareja y parcial.

16. NORMATIVA Y CRITERIOS PARA EL MATERIAL AUXILIAR

16.1 La rampa o canaleta deberá tener unas dimensiones tales que al apoyarla en sus lados, quepa en un área que mida 2'5 x 1 m.

16.2 La rampa o canaleta no contará con ningún sistema mecánico que ayude a la propulsión.

16.3 El jugador deberá tener un contacto físico directo con la bola inmediatamente antes de hacer el lanzamiento. El contacto físico directo incluye los punteros utilizados en la cabeza. La distancia desde la frente del jugador hasta el extremo del puntero no deberá ser superior a 50 cm.

16.4 Los dispositivos auxiliares deberán ser examinados al menos 48 horas antes del inicio de la competición y, si fuera posible, al mismo tiempo que la clasificación deportiva específica.

16.5 Después de cada lanzamiento, la rampa o canaleta deberá volver al punto medio del box.

16.6 Un jugador podrá utilizar más de una canaleta o rampa en cada partido. Podrá hacer el cambio sólo después de que el árbitro haya indicado que es su turno para lanzar.

16.7 Durante cada parcial, el árbitro y el juez de línea recogerán las bolas de los jugadores que participen con rampa o canaleta para evitar que el auxiliar vuelva la cara hacia la zona de juego.

16.8 La rampa o canaleta no podrá sobrepasar la línea frontal de lanzamiento en el momento del lanzamiento.

17. PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

17.1 Al final de cada partido, los competidores firmarán el acta. Si un Competidor desea protestar una decisión o acción de ese partido, no deberá firmar el acta.

17.2 El oficial deberá anotar la hora de finalización del partido. El Competidor hará su protesta formal en los 30 minutos siguientes a la conclusión del juego.

17.3 El jugador/capitán entregará el Formulario de Protesta debidamente cumplimentado al oficial correspondiente, acompañado de 50\$ USA. En esta protesta, deberán detallarse tanto las circunstancias como la justificación para presentarla, indicando la normativa correspondiente.

El Comité Organizador o la persona por él designada, convocará un Tribunal de Protesta, que estará formado por:

El Árbitro Jefe

Dos árbitros internacionales que no participen en el juego o no pertenecientes al país que presenta la protesta. La decisión del Tribunal de Protesta será entregada por escrito al jugador/capitán del equipo que haya presentado la protesta lo antes posible.

17.4 Si fuese necesario revisar la decisión del Tribunal de Protesta, se hará después de recibir otro formulario de protesta (ref. 18.3). Una vez recibido éste, el comité organizador o quien lo represente, convocará un Tribunal de Apelación, formado por:

- el delegado técnico nombrado.
- el presidente del comité organizador.

- el director jefe de la competición.
- La decisión del Jurado de Apelación será definitiva.

18. SILLAS DE RUEDAS

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

Las sillas de ruedas del jugador tendrán como mínimo dos ruedas grandes y una pequeña.

La altura máxima del asiento, que incluye un cojín o un soporte, será de 66 cm.

En caso de conflicto, el árbitro jefe en conjunto con el delegado técnico, tomarán una decisión. La decisión tomada será definitiva.

19. RESPONSABILIDADES DEL CAPITÁN DEL EQUIPO

19.1 En las divisiones de pareja y equipo, cada Competidor es dirigido por un capitán, que estará claramente identificado ante el árbitro. El capitán actuará como órgano ejecutivo del equipo y asumirá las siguientes responsabilidades:

- i) Asegurarse de que todos los miembros del equipo estén presentes para el inicio del partido.
- ii) Representar al equipo en el sorteo y decidir si juega bolas rojas o azules.
- iii) Decidir durante el juego qué miembro del equipo tiene que lanzar.
- iv) Decidir qué miembro del equipo lanza las bolas de penalización.
- v) Pedir un "Tiempo muerto".
- vi) Darse por enterado de la decisión del árbitro en el proceso de anotación de resultados.
- vii) Consultar con el árbitro la situación de un parcial interrumpido.
- viii) Firmar el acta del partido.

Presentar una protesta.

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 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 equipo 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