

# **REGLAMENTO INTERNACIONAL DE BOCCIA DEL CPISRA**

## **Introducción**

En este texto les presentamos las normas relativas a la forma de jugar a Boccia.

Las Normas de juego se aplican en todas las competiciones internacionales celebradas bajo los auspicios de la Comisión Internacional de Boccia. 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. Se deben presentar propuestas candidaturas al IBC por los Miembros Nacionales del CPISRA 18 meses antes del año en que 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 cualquier Impreso de Sanción remitido al IBC.

## **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, a 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, bien la roja o la azul.

**\*COMPETIDOR.- (SIDE)** En el juego de Boccia individual, un lado estará compuesto por un solo (1) Jugador, en la boccia por equipos y parejas, un lado estará compuesto por tres (3) y dos (2) miembros respectivamente considerándose al equipo o pareja como una unidad.

**\*CAMPO.- (COURT)** Se considera área de juego aquella zona comprendida dentro de las líneas que lo delimitan incluida la zona de boxes (zona de lanzamientos).

**\*PARTIDO.- (MATCH)** Es una competición entre dos lados cuando se juega un número determinado de parciales.

**\*PARCIAL.- (END)** Es una parte de un partido una vez que la bola blanca y todas las demás bolas han sido jugadas por ambos lado.

**\*MATERIAL AUXILIAR.- (ASSISTIVE DEVICE)** Es el término utilizado para describir una ayuda en el juego y que usan los Jugadores pertenecientes a la categoría BC 3, por ejemplo una rampa o canaleta.

**\*INFRACCIÓN.- (VIOLATION)** Es cualquier acción realizada por un Jugador, lado, sustituto, Auxiliar o Entrenador que vaya en contra de las reglas del juego.

**\*LANZAMIENTO.- (THROW)** Término utilizado para lanzar una bola al campo. Se incluye el lanzamiento, patada o deslizamiento de la bola al utilizar un material auxiliar.

**\*BOLA PERDIDA.- (DEAD BALL)** Es una bola que ha salido fuera del campo después del 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 lado.

**\*PARCIAL INTERRUMPIDO.- (DISRUPTED END)** Se llama “parcial interrumpido” cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego tanto de manera accidental como deliberada.

**\*LINEA EN V/LINEA DE LA BOLA BLANCA.- (V LINE/ JACK LINE)** Línea que la bola blanca debe cruzar para ser considerada en juego.

**AUXILIAR (SPORT ASSISTANT).- Persona que ayuda o asiste a aquellos jugadores en cuya categoría está permitido.**

## 2. EQUIPAMIENTO E INSTALACIONES

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

2.1.1 **Criterios de las Bolas de Boccia:** - **Peso:** 275 gr. +/-12 gr.  
**Circunferencia:** 270 mm. +/- 8 mm.

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

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

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

2.2. **Aparatos de Medición** - Deben ser proporcionados por el IBC al Árbitro Principal / Delegado Técnico de cada evento autorizado.

2.3 **Tablero marcador** - Debe estar situado en un lugar visible para todos los Jugadores.

2.4 **Equipo de Medición de Tiempo** - Siempre que sea posible, dicho equipo debería ser electrónico.

2.5 **Recipiente de Bolas Perdidas** - Debe permitir a los Jugadores ver cuantas bolas hay depositadas en dicho recipiente y será colocado donde sea visible para todos los Jugadores.

2.6 **Indicador de color Rojo /Azul** - No cuenta con un diseño específico. Su función es permitir ver a los Jugadores claramente que lado es el que debe jugar.

### 2.7 La Pista

2.7.1.- La superficie debe ser llana y lisa como el suelo de un gimnasio de baldosas o madera. Dicha superficie no debe estar sucia.

2.7.2.- Tendrá unas dimensiones de 12.5 m x 6 m (Referencia: Anexo 1, Trazado del Campo).

2.7.3.- Todas las señalizaciones del campo de juego deberán tener entre 2 y 5 centímetros de anchura y debe ser fácilmente reconocible. Se utilizará cinta adhesiva para el marcaje de las líneas.

Se debe usar una cinta de 4 a 5 centímetros para las líneas externas del terreno de juego (línea de lanzamiento, línea en “V” (la línea de la bola blanca) y cinta de dos centímetros para las líneas internas, por ejemplo la línea divisoria de boxes y la cruz.

**Tamaño de la cruz:** 25 cm, usando cinta de 2 cm.

2.7.4.- El área de lanzamiento se divide en seis boxes de lanzamiento.

2.7.5.- La línea en forma de “V” delimita el área dónde la bola blanca no es válida si cae en ella.

2.7.6.- La “ + ” central determina el lugar donde se coloca de nuevo la bola blanca.

2.7.7.- Todas las mediciones de las líneas exteriores del campo se realizarán desde el borde interior de la cinta correspondiente. Las líneas interiores del campo serán medidas haciendo un trazo con un lápiz fino y poniendo la mitad de la cinta encima de esa marca. La línea frontal de lanzamiento se colocará en el exterior de los 2,50 m. (Referencia. Anexo 1. Trazado del campo).

### **3. APTOS PARA EL JUEGO**

Los 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. Cada división se juega con competidores de ambos sexos. Estas divisiones son:

Individual BC1

Individual BC2

Individual BC3

Individual BC4

Parejas BC3 - Para aquellos Jugadores clasificados como BC3.

Parejas BC4 - Para aquellos Jugadores clasificados como BC4.

Equipos- Para aquellos Jugadores clasificados como BC1 y BC2.

**4.2 Individual BC1.-** Jugadores clasificados en el sistema de clasificación del CP-ISRA como CP1 o CP2 (Piernas). Dichos Jugadores pueden ser asistidos por un Auxiliar que debe permanecer sentado a una distancia de al menos dos metros, a ser posible detrás del box de juego en un área señalizada a tal efecto. Este Auxiliar únicamente podrá adelantarse para ayudar al jugador si, visiblemente, éste lo solicita. Este Auxiliar realizará tareas tales como:

\*Ajustar o estabilizar la silla de ruedas del jugador.

\*Pasar una bola al jugador.

\*Redondear la bola.

**4.3 Individual BC2.-** Jugadores clasificados como CP 2 (U) dentro del sistema de Clasificación del CP-ISRA. Los Jugadores no pueden ser asistidos por un Auxiliar. Pueden únicamente solicitar ayuda del Árbitro, en su tiempo de juego, para recoger una bola del campo o entrar en ella.

**4.4. Individual BC3 (Jugadores que utilizan material auxiliar)** Para Jugadores con una fuerte disfunción locomotriz en las cuatro extremidades de origen cerebral o no. Los Jugadores no pueden impulsar la silla de manera funcional por lo que necesitarán de asistencia o de una silla de ruedas eléctrica. Los Jugadores tendrán dificultad a la hora de sostener, agarrar o lanzar la bola. Pueden tener movimiento en el brazo, pero insuficiente amplitud funcional de movimiento como para lanzar de manera firme una bola de Boccia al terreno de juego. Se permite a cada Jugador ser ayudado por un Auxiliar, quien permanecerá dentro del box del Jugador pero manteniéndose de espaldas a la pista y con la mirada apartada del terreno de juego. (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 destreza suficiente para manipular y lanzar la bola de Boccia al terreno de juego. Mostrará evidentes dificultades a la hora de sostener y lanzar la bola, combinada con poca coordinación a la hora de llevar a cabo dicho movimiento. Puede ser observable una falta de control a la hora de sincronizar los movimientos así como de la suavidad y velocidad a la hora de ejecutarlos. No podrán ser ayudados por ningún Auxiliar. Pueden

únicamente pedir ayuda del Árbitro, en su tiempo, para recoger una bola del campo o entrar dentro de él.

**4.6. Parejas BC3.-** Los Jugadores deben ser clasificados aptos para jugar en la división individual BC3. Una pareja BC3 deberá incluir un sustituto. Las excepciones serán a criterio del IBC 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 2 - 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 IBC cuya decisión será definitiva. Las reglas de juego en esta sección son las mismas que para la competición por equipos con la excepción de que se utilizarán los boxes del 2 al 5 en la secuencia adecuada.

#### **4.8 Equipos**

Jugadores clasificados aptos para el juego tanto en Individual BC1 como en Individual BC2. Un equipo deberá contar al menos con un jugador perteneciente a la clase BC1 en el campo. Esta 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 Entrenadores.** Se permitirá la entrada a un entrenador tanto a Cámara de Llamadas como a la zona de calentamiento por cada división de juego en las áreas designadas a tal efecto en cada competición.

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

## 5. DESARROLLO DEL PARTIDO

### 5.1 Divisiones Individuales

En las divisiones individuales, un partido constará de cuatro (4) parciales excepto en el caso de producirse un desempate. Cada Jugador inicia dos de los parciales controlando la bola blanca alternando esta función entre los Jugadores. Cada Jugador recibe seis (6) bolas de color. El lado que lanza las bolas de color rojo ocupará el box señalado con el número tres (3) y aquel que lance las bolas de color azul ocupará el box número cuatro (4).

### 5.2 División por Parejas

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

5.2.1.- **Número de bolas para parejas:** máximo de 3 por Jugador y una Bola blanca por Pareja.

Las bolas restantes de los juegos y las bolas que serán usadas por los sustitutos, se colocarán en el área designada a tal efecto.

### 5.3 División Equipos

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

5.3.1.- **Número de bolas para equipos:** máximo de 2 por Jugador y una Bola blanca por Equipo

Las bolas restantes de los juegos y las bolas que serán usadas por los sustitutos, se colocarán en el área designada a tal efecto.

## **6. EL JUEGO**

A la hora de preparar un partido, el proceso formal a seguir comienza con la entrada de los competidores en la Cámara de Llamadas. El juego comienza presentando la bola blanca al jugador al inicio del primer parcial.

### **6.1.- Hora de inicio**

A ambos lado se les comunicará la hora de inicio del partido. Los Jugadores/Capitanes (ref. 19.1.1), tal y como se determina en las divisiones del juego, deberán presentarse en Cámara de Llamadas 15 minutos antes de la hora de inicio, o cuando lo estipule el Comité Organizador en su manual específico de la Competición. Se colocará un reloj oficial fuera de Cámara de Llamadas y será claramente identificable. A la hora marcada, las puertas de la Cámara de Llamadas se cerrarán y ninguna otra persona o material podrá entrar después de inscribirse (el árbitro principal o el delegado técnico pueden tener en cuenta algunas excepciones). Al lado 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.- A cada Jugador / lado se le permitirá utilizar sus propias bolas de Boccia –autorizadas por el IBC-, las cuales pueden ser revisadas por el lado contrario en Cámara de Llamadas.

Cuando un Jugador o lado gana el sorteo y escoge, por ejemplo bolas rojas, el oponente puede inspeccionar esas bolas, incluida la Bola blanca.

6.2.2.- Cada lado podrá utilizar su propia bola blanca.

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

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

6.2.5.- Un lado podrá examinar las bolas de boccia antes del inicio del juego, antes y después del lanzamiento de la moneda al aire, y si la petición se considera razonable, una bola diferente/un juego de bolas diferentes podrá ser utilizado. Se dispondrá al menos de un juego de bolas de boccia de sobra por cada campo y únicamente ese juego/s se utilizará para el cambio de bolas. Durante el partido, únicamente se podrán cambiar las bolas de boccia si así lo estima el árbitro.

Las bolas solo podrán cambiarse durante el partido si se han roto o reventado.

### **6.3 Lanzamiento de moneda**

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

### **6.4 Bolas de calentamiento**

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

### **6.5 Lanzamiento de la bola blanca**

6.5.1.- El lado que juegue con bolas rojas iniciará el primer parcial.

6.5.2.- El Árbitro presentará la Bola blanca al Jugador que le corresponda y señalará el comienzo del parcial.

6.5.3.- El Jugador debe lanzar la Bola blanca hacia para dentro del área válida del terreno de juego.

### **6.6 Bola blanca no válida**

6.6.1.- La Bola blanca será no válida si:

- No consigue sobrepasar la línea de la bola blanca/Línea en V.
- Es lanzada para fuera del campo.
- El jugador que la lanza comete una infracción.

6.6.2.- Si la Bola blanca no es válida, la lanzará el Jugador que corresponda hacerlo en el parcial siguiente. Si es no válida en el último parcial, entonces deberá lanzarla el Jugador que lo hizo en el primer parcial. La bola blanca seguirá esta secuencia hasta que sea lanzada para dentro del terreno de juego.

6.6.3.- Cuando la Bola blanca sea no válida, en el parcial siguiente será lanzada por el Jugador al que correspondiese hacerlo si no hubiese sido no válida.

### **6.7 Lanzamiento de la primera bola al campo**

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

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

## **6.8 Lanzamiento de la primera bola contraria**

6.8.1.- Le tocará lanzar al lado contrario.

6.8.2.- Si la bola es lanzada para fuera del campo o retirada por una infracción, ese lado continuará lanzando hasta que consiga colocar una bola en el área válida del campo o haya lanzado todas sus bolas. En competiciones por Parejas o Equipos cualquier Jugador podrá lanzar a partir de la segunda bola por indicación del Capitán.

## **6.9 Lanzamiento de las bolas restantes**

6.9.1.- El siguiente lanzamiento lo hará el lado 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 lado.

6.9.2.- El procedimiento continuará tal y como se indica en el punto 6.9.1 hasta que ambos lados hayan lanzado todas las bolas.

## **6.10 Fin del parcial**

Una vez lanzadas todas las bolas, incluidas las de penalización concedidas a cada lado, el Árbitro dirá el resultado del parcial (ref. 7). El Árbitro anunciará verbalmente la finalización del parcial. Tras esto, el Árbitro deberá permitir a los Auxiliares, de los Jugadores BC3, girarse hacia el campo.

Si un Auxiliar de un Jugador de clase BC3 se gira después que el Árbitro ha confirmado el resultado, pero antes que el Árbitro diga “Final del parcial”, se le pedirá que vuelva a girarse en su box y se le avisará que no vuelva a hacerlo (aviso amigable). Si el Jugador / lado de ese Auxiliar luego le pide al Árbitro que mida, el Árbitro no medirá.

## **6.11 Preparación del siguiente parcial**

Los Jugadores o sus Auxiliares procederán a la recogida de las bolas para dar inicio al parcial siguiente. Los Jueces podrán ayudar en esta labor. Entonces dará comienzo el parcial siguiente. (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 para 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 la silla.

6.12.4.- Cuando se lanza la bola, ésta no deberá tocar ninguna parte del campo que esté fuera del box de lanzamiento del Jugador.

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

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

### **6.13 Bolas Fuera del Campo**

6.13.1.- Cualquier bola, incluyendo la bola blanca, se considerará que se encuentra fuera del campo si cruza o toca las líneas que lo delimitan.

6.13.2.- Una bola que toque o atraviese una línea y que vuelva a entrar a la pista se considerará como bola fuera.

6.13.3.- Una bola que se lanza y no consigue entrar en el campo, exceptuando el caso 6.17, se considerará bola perdida.

6.13.4.- Cualquier bola que se lanza fuera de la pista se convierte en bola perdida y se guarda en el recipiente de bolas perdidas. El árbitro es el que toma siempre la decisión final en estos temas.

#### **6.14 Bola blanca empujada para fuera del campo**

6.14.1.- Si la Bola blanca es empujada para fuera del campo durante el partido, se coloca en la “Cruz de la Bola Blanca”

6.14.2.- Si esto no fuese posible porque ya hubiese una bola colocada en dicha cruz, la Bola blanca se colocará enfrente de la cruz tan cerca como sea posible con la bola centrada entre las líneas laterales de ambos competidores.  
 (“Enfrente de la cruz” se refiere al área entre la línea frontal de lanzamiento y la propia cruz.)

6.14.3.- Cuando la Bola blanca es recolocada en la cruz, el lado que lanzará se determinará de acuerdo con la regla 6.9.1.

6.14.4.- Si no hay bolas de color en la pista una vez colocada la Bola blanca en la cruz, jugará el lado que empujó fuera la Bola blanca. (Referencia 6.15)

#### **6.15 Bolas Equidistantes**

A la hora de determinar que lado 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 lado que lanzó el último es el que debe lanzar de nuevo. Los lados se alternarán luego en los lanzamientos hasta que se modifique la situación de equidistancia o uno de los lados haya lanzado todas sus bolas. A partir de entonces el juego seguirá su desarrollo normal.

#### **6.16 Bolas lanzadas simultáneamente**

Si un lado, dentro de su turno de lanzamiento, lanzase más de una bola de manera simultánea se considerará que esas bolas han sido jugadas y permanecerán en el campo. Si en opinión del árbitro hay una intención deliberada de ganar ventaja ya que el tiempo corre, entonces ambas bolas deberán ser retiradas. (Se podrá aplicar la regla 11.3.2).

#### **6.17 Bolas caídas**

Si a un Jugador se le cae la bola de manera accidental, el Árbitro podrá permitir que dicho Jugador pueda volver a lanzarla. Será decisión del Árbitro determinar si la bola cayó como resultado de una acción producida de manera involuntaria o si fue un intento deliberado de lanzarla. No hay establecido límite alguno del número de veces que puede ser relanzada una bola, siendo el Árbitro el único que puede tomar esta decisión. En una situación como esta el tiempo no se para.

### **6.18 Errores arbitrales**

Si debido a un error arbitral lanzase el lado equivocado, la bola/s son devueltas al Jugador que hubiese realizado dicho lanzamiento. En este caso, se comprobará y corregirá el tiempo de forma apropiada. Si se hubiese movido alguna bola, el parcial se considerará interrumpido (ref. 12.).

### **6.19 Sustituciones**

En el juego por Parejas BC3 se permite a cada lado la sustitución de un Jugador durante un partido (Ref. 4.6). En la división por Equipos cada lado podrá sustituir a dos Jugadores durante un partido. Deberá realizarse entre parciales y el Árbitro deberá ser informado de las sustituciones. Las sustituciones que se lleven a cabo no retrasaran el 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 sustitutos y entrenadores**

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

## **7. PUNTUACIÓN**

7.1 El Árbitro será el encargado de llevar a cabo el recuento de los puntos una vez que ambos lados han lanzado todas las bolas incluyendo, si las hay, las bolas de penalización.

7.2 El lado 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 blanca que la más próxima de las del contrario.

7.3 Si dos o más bolas de distintos colores se encuentran equidistantes de la Bola blanca y no hay ninguna otra bola más cerca, cada uno de los lados recibirá un punto por cada bola.

7.4 Al finalizar cada parcial, el Árbitro deberá asegurarse que la puntuación obtenida es la correcta en el acta y en el marcador. Los Jugadores / Capitán serán los responsables de que las puntuaciones se anoten adecuadamente.

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

7.6 El Árbitro podrá llamar a los Capitanes (o a los Jugadores en el caso de la competición individual) si se ha de realizar alguna medición o si se debe tomar una decisión sobre un resultado.

7.7 En el caso de obtenerse la misma puntuación, se juega un parcial de “desempate”. En el conjunto de partidos, los puntos anotados en el desempate no contarán en el marcador del Jugador en ese partido; sino que servirán únicamente para determinar el ganador.

## **8. DESEMPATE**

8.1. Un “desempate” constituye un parcial “extra”.

8.2 Todos los Jugadores permanecerán en sus boxes originales.

8.3 La bola blanca será colocada en la cruz “+”.

8.4 En el parcial de desempate, el ganador del lanzamiento de la moneda podrá elegir qué lado juega primero. La Bola blanca del lado que juegue primero se colocará en la cruz.

8.5 El parcial extra se juega como si fuese un parcial normal.

8.6 Si se da la situación que se expresa en el punto 7.3 y cada lado recibe los mismos puntos en dicho parcial, se anotan las puntuaciones y se jugaría un “segundo desempate”. Este nuevo parcial lo iniciará el lado contrario. Esta alternancia de “primer lanzamiento” continúa hasta que haya un ganador.

## **9. MOVIMIENTOS EN EL CAMPO**

9.1 A excepción de aquellos casos en que se haga necesario sobrepasar las líneas del box mientras se maniobra con la silla para preparar el siguiente lanzamiento. Antes de moverse de su box de lanzamiento, siempre se ha de pedir permiso al Árbitro

9.2 Los Jugadores permanecerán en sus boxes de lanzamiento durante todo el partido. Sin embargo, se puede solicitar permiso del Árbitro para abandonar los respectivos boxes en los casos que se mencionan a continuación:

9.2.1 Después de que el Árbitro ha señalado que lado es el que va a lanzar, el Jugador que lance y/o el Capitán podrá/n salir de su box de lanzamiento para asegurarse de la posición de las bolas en el terreno de juego.

Cuando un Jugador solicite permiso para abandonar su box de lanzamiento solo podrá hacerlo para acceder al área de juego. No podrá ir detrás de los boxes.

9.2.2 En situaciones de desacuerdo o confusión (el reloj debe pararse)

9.2.3 Para verificar las puntuaciones al concluir un parcial.

9.2.4 Los Jugadores BC3 no pueden entrar en los otros boxes mientras preparan su siguiente lanzamiento o para orientar la canaleta. (ref. 9.1/9.2)

Si un Jugador necesita ayuda para entrar en el campo, podrá pedir al Árbitro o al Juez de línea que le ayude.

## **10. PENALIZACIONES**

### **10.1.- General**

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

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

### **10.2 Penalización**

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

10.2.2 Se utilizarán bolas perdidas del lado al que se conceden las bolas de penalización. Si no hay suficientes bolas perdidas, entonces la bola/s de ese lado que se encuentren a mayor distancia de la Bola blanca serán las que se utilicen.

10.2.3. Si hubiese más de una bola para ser utilizada como bola de penalización, será el lado el que elija la que se va a utilizar.

10.2.4. Si alguna de las bolas que puntúan se utilizan como “bolas de penalización”, el Árbitro deberá anotar la puntuación antes de recoger esas bolas. Después de lanzarse las “bolas de penalización” se anotarán todos los puntos extra conseguidos. Si al lanzar las bolas de penalización, un Jugador alterase la posición de las bolas de manera que una bola del contrario quedase más cercana a la Bola blanca, el Árbitro anotará la puntuación del parcial desde esta nueva posición.

10.2.5 Si un mismo lado comete más de una infracción en el transcurso de un “parcial”, las dos bolas de penalización que acompañan a cada falta se lanzaran de manera independiente. Por ello, se recogerán y se jugaran dos bolas de penalización (por la primera infracción) jugándose después otras dos bolas de penalización (por la segunda infracción) y así sucesivamente.

10.2.6 Las faltas cometidas por ambos lados se anulan unas a otras. Por ejemplo, si durante un “parcial” el lado con la bola roja cometiese dos faltas y el lado con el color azul cometiese una única infracción, entonces el lado azul recibirá “bolas de penalización” por una sola falta.

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 juego de bolas de penalización por cada infracción de ese lado, debido a que se les había otorgado más de un juego de “bolas de penalización” ó

10.2.7.2 Adjudicar “bolas de penalización” al lado contrario en esa 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 falta. Dicha bola no podrá ser utilizada a lo largo de ese parcial y se colocará en el recipiente de bolas perdidas.

10.3.2 Castigar una infracción retirando la bola sólo se da en el acto del lanzamiento.

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

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

10.3.5 Una falta que trae como consecuencia la retirada de una bola sucede en el momento de lanzar dicha bola.

## 10.4 **Amonestaciones y Descalificaciones**

10.4.1 Cuando un Jugador sea amonestado, el Árbitro lo anotará en el acta.

10.4.2 Si un Jugador es amonestado por segunda vez, dicho Jugador será descalificado (ref. 10.4.6.)

10.4.3 Si un Jugador en la División Individual o por Parejas resultase descalificado, ese lado perderá dicho partido. (ref. 10.4.6).

10.4.4 Si un Jugador perteneciente a la División por Equipos ha sido descalificado, ese lado podrá continuar el partido con los dos Jugadores que quedan. Si a dicho Jugador le quedase alguna/s bola/s por lanzar, ésta/s serán colocadas en el recipiente de bolas perdidas. En los siguientes parciales, ese lado continuará con cuatro bolas. Si es el Capitán el que es descalificado, asumirá su papel otro miembro del Equipo. Si se descalificase a un segundo miembro del Equipo, ese lado perderá el partido. (ref. 10.4.6).

10.4.5. Un Jugador que ha sido descalificado podrá tomar parte en otros partidos del mismo torneo.

Si un Jugador es descalificado por comportamiento antideportivo, se reunirá un Comité formado por el Árbitro Principal del Campeonato y 2 Árbitros Internacionales no involucrados en el partido y que no pertenezcan al mismo país que el Jugador. Este Comité decidirá si el Jugador puede seguir participando en futuros partidos. (Ref. 10.4.7)

10.4.6 Si un lado pierde un partido, el lado contrario recibe el resultado de 6-0 a menos que haya puntuado más de seis, en cuyo caso se aplicaría dicha puntuación. El lado que ha sido descalificado puntuará cero.

10.4.7 En caso de repetirse una descalificación, será el Comité Organizador, bajo previa consulta con el Delegado Técnico, los que considerarán y determinarán la sanción apropiada.

## 11. **INFRACCIONES**

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

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

11.1.2 Que un Auxiliar, tanto en individual BC3 como en Parejas BC3, se gire hacia el campo para ver el juego durante un parcial

antes que el Árbitro anuncie verbalmente el final de dicho parcial, permitiendo de esta manera que los Auxiliares se puedan volver hacia el campo.

11.1.3 Si el Árbitro estima que hay una comunicación inadecuada entre Jugador/es, sus Asistentes Deportivos y/o Entrenadores (ref. 13.1)

11.1.4 El Jugador se prepara para su próximo lanzamiento orientando la silla de ruedas y/o la rampa o redondeando la bola en el tiempo del lado contrario.

(Si el Jugador ha cogido una bola y la tiene en su mano o encima de sus piernas pero no la redondea, es correcto. Por ejemplo: Si el Árbitro ha señalado para que jueguen azules y el Jugador rojo coge una bola, esto no es correcto. Si el Jugador rojo coge su bola antes que el Árbitro señale para que jueguen azules y pone la bola en su mano o encima sus piernas, esto es correcto)

11.1.5 El Auxiliar mueve la silla de ruedas, la rampa o redondea la bola sin que se lo pida el Jugador.

## **11.2 Las acciones siguientes dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización y la retirada de las bolas lanzadas** (ref. 10.2/ 10.3):

11.2.1 Lanzar una bola mientras el Auxiliar, el Jugador o cualquier material por él utilizado, tocan las líneas del campo o parte del terreno de juego no considerado parte del box de lanzamiento del Jugador (ref. 6.12.2).

11.2.2 No mover un dispositivo auxiliar de manera clara rompiendo el plano horizontal del lanzamiento anterior.

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

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

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 se encuentra mirando al campo.

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

11.3.1 Cualquier interferencia deliberada o distracción de otro Jugador de tal manera que afecte su concentración o a su lanzamiento.

11.3.2 Causar deliberadamente la interrupción de un parcial.

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

11.4.1 Lanzar una bola antes que el Árbitro indique a qué color le toca. Si ésta es la Bola blanca se considerará Bola blanca no válida.

11.4.2 Lanzar la bola en el turno del contrario a menos que el Árbitro se haya equivocado.

11.4.3 Si una bola se detiene en la canaleta después de haber sido lanzada, se retira.

11.4.4 Si el Auxiliar de BC3 detiene la bola en la canaleta por cualquier razón; esa bola se retira.

11.4.5 Si un Jugador de BC3 no es la última persona en tener contacto físico con la bola; la bola lanzada se retira (Ref. 16.3)

11.4.6 Si una bola de color es lanzada antes que la Bola blanca, esta bola de color será retirada (Ref. 11.4.1).

**11.5 Las siguientes acciones conllevan a que el lado reciba una amonestación** (ref. 10.4):

11.5.1 Retrasar un partido sin razón justificada.

11.5.2 Un Jugador no acepta la decisión tomada por el Árbitro y/o actúa de manera inadecuada hacia el contrario o hacia el personal presente en dicha competición.

11.5.3 Faltas cometidas entre parciales. (Un ejemplo de “faltas entre parciales” es cuando un Jugador sale del área de juego entre parciales o durante el tiempo muerto).

11.6 Cuando un Jugador manifiesta un comportamiento antideportivo hacia el Árbitro o los Jugadores contrarios, conllevará su inmediata descalificación. (ref. 10.4.6)

11.7 Si se comete alguna infracción al lanzar la Bola blanca, dicha bola será no válida (ref. 6.6).

## **12. PARCIAL INTERRUMPIDO**

12.1 Si un parcial es interrumpido debido a un error del Árbitro o a una acción arbitral bajo consulta con el Juez de línea se devolverán las bolas a su posición previa o, si a criterio del Árbitro no es posible hacer esto, se reiniciará dicho parcial. El Árbitro tomará la decisión final sobre este asunto.

12.2 Si se interrumpe un parcial por una acción o error de un lado, el Árbitro actuará según lo estipulado en el punto 12.1; pero podrá consultar al lado perjudicado a la hora de tomar cualquier decisión.

12.3 Si por cualquier causa hay que repetir un parcial y habían sido señaladas bolas de penalización, éstas se jugarán cuando finalice la repetición de ese parcial.

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

## **13. COMUNICACIÓN**

13.1 No habrá comunicación entre el Jugador, Auxiliar, Entrenador y sustitutos durante un parcial. Se exceptúa cuando un Jugador requiere ayuda de su Auxiliar para realizar una determinada acción, tal como modificar la posición de la silla, mover el material auxiliar, redondear la bola o pasar esa bola al Jugador.

13.2 En Parejas y Equipos durante un parcial, los Jugadores no pueden tener comunicación con otros Jugadores de su lado, a menos que el Árbitro haya indicado que es su turno de lanzamiento.

13.3 Entre parciales, los Jugadores podrán comunicarse entre ellos y con su Auxiliar. Dicha comunicación cesará una vez que el Árbitro está preparado para dar inicio al "parcial". El Árbitro no retrasará el juego para permitir que se alargue dicha comunicación. Un Capitán/Jugador no podrá abandonar su box entre parciales, exceptuando en el caso de ser sustituido o durante un tiempo muerto o contando con el permiso del Árbitro. (ref. 6.19/13.4).

13.4 Se permite un tiempo muerto por lado en competiciones de Equipos o Parejas. Puede ser solicitado entre parciales tanto por el Capitán como por el Entrenador. El tiempo muerto durará tres minutos. Los Jugadores pueden abandonar su box durante el tiempo muerto, pero deben regresar al mismo box en que jugaban. Los Jugadores no pueden abandonar el área de juego durante el tiempo muerto. Si lo hacen, sin razón alguna, se les hará una amonestación por escrito que deberá constar en el acta (ref. 11.5.3)

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

## **14. ACLARACIONES Y PROTESTAS**

14.1 Durante un partido, un lado puede considerar que el Árbitro ha pasado algo por alto o que ha tomado una decisión equivocada que afecta al resultado del partido. En ese momento, el Jugador/Capitán de ese lado podrá llamar la atención al Árbitro sobre dicho asunto e intentar aclarar la situación. Se debe parar el tiempo (ref. 15.10).

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

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

14.3 Si un lado considera que el Árbitro no ha actuado de acuerdo a las reglas, entonces no deberán firmar el acta. Durante los 30 minutos posteriores, se debe presentar una protesta por escrito a la Secretaría de Competición para su consideración y acciones posteriores. Si no se recibe ninguna reclamación por escrito, el resultado se dará como válido. (ref. 17)

## **15. TIEMPO**

15.1 Cada lado tendrá un tiempo límite para jugar cada parcial que será calculado por el Árbitro y/o el Juez de tiempo.

15.2 El lanzamiento de la Bola blanca no se contará como parte del tiempo asignado a cada lado.

15.3 Ese tiempo comenzará en el momento en que el Árbitro señale que lado debe jugar.

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

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

15.6 Si un lado lanza la bola una vez cumplido el tiempo, el Árbitro parará dicha bola y la sacará fuera del campo antes que se vea

modificado el juego. Si la bola modifica la posición de otra/s bola/s, el parcial se considerará interrumpido.

15.7 Los límites de tiempo no se aplican a las bolas de penalización.

15.8 Durante cada parcial, el tiempo que les resta a ambos lados se mostrará en el marcador. A la conclusión de cada parcial, se anotará en el acta el tiempo que cada lado ha utilizado.

15.9 Durante un parcial, si el tiempo se ha calculado erróneamente, el Árbitro podrá ajustar el cronómetro y compensar el error cometido.

15.10 En caso de confusión o disparidad, el Árbitro podrá parar el reloj. Si durante un parcial es necesario detener el juego para realizar una traducción, el tiempo deberá pararse (ref. 15.10). **Si es posible**, el traductor no será del mismo equipo que el jugador.

15.11 Los límites de tiempo a aplicar son:

**BC1                      5 minutos por Jugador y parcial.**

**BC2, BC4              5 minutos por Jugador y parcial.**

**BC3                      6 minutos por Jugador y parcial.**

**PAREJAS BC3        8 minutos por Pareja y parcial.**

**PAREJAS BC4        6 minutos por Pareja y parcial.**

**EQUIPOS              6 minutos por Equipo y parcial.**

15.12 La persona destinada a controlar el tiempo anunciará, alto y claro, cuando el tiempo restante sea de **un minuto, 30 segundos, 10 segundos** y **tiempo** cuando el tiempo haya finalizado.

## **16. CRITERIOS/NORMATIVA PARA EL MATERIAL AUXILIAR**

16.1 Los materiales auxiliares (rampas) deberán tener unas medidas tales que al tumbarlos de lado en el suelo quepan en un área de 2.5 m x 1 m.

16.2 Los materiales auxiliares no contarán con ningún elemento mecánico que ayude a la propulsión tanto a la aceleración como deceleración de la bola. Una vez que el Jugador ha lanzado la bola, nada debe obstruirla. Ningún elemento añadido será permitido.

16.2.1 La rampa no contará con ningún dispositivo ni mecánico ni de otro tipo que ayude a su orientación o a la aceleración y deceleración de la bola (como láser, niveles, frenos, etc,...).

16.3 Un Jugador debe tener un contacto físico directo con la bola inmediatamente antes de realizar el lanzamiento. El contacto físico directo incluye, además, el uso de una ayuda adjunta directamente en la cabeza del Jugador (puntero), brazo o boca. La distancia desde la frente del Jugador, antebrazo (medido desde el hombro) o boca hasta el extremo del puntero no deberá ser superior a 50 centímetros.

16.4 Los dispositivos auxiliares los examinará el Delegado Técnico y/o el Árbitro Principal, al menos 48 horas antes de la competición, y, siempre que sea posible, al mismo tiempo que la clasificación deportiva específica.

16.5 Después de cada lanzamiento, el material auxiliar de un Jugador, deberá moverse claramente para romper el plano horizontal del lanzamiento anterior.

16.6 Un Jugador podrá utilizar más de una canaleta/rampa durante un partido. El Jugador podrá hacer el cambio después de que el Árbitro haya señalado su turno de lanzamiento. Todos los materiales auxiliares deberán permanecer en el box de lanzamiento del Jugador (ref. 11.2.1).

16.7 Durante cada parcial, el Árbitro/Juez de línea devolverá las bolas a los Jugadores que participan con rampa o canaleta para evitar que el Auxiliar vuelva la cara hacia la zona de juego.

16.8 El material auxiliar no podrá sobrepasar la línea frontal de lanzamiento a la hora de lanzar.

16.9 Si una canaleta se rompe durante un parcial, en categoría individual, el tiempo debe ser parado y el Jugador dispondrá de 10 minutos para encontrar una rampa de repuesto. En la competición de Parejas, un Jugador podrá compartir la canaleta con su compañero. Podrá sustituir la rampa rota por la rampa de repuesto entre parciales (el Árbitro Principal debe ser informado de este cambio).

## 17. PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

17.1 Al finalizar cada partido se pide a los lados que firmen el acta. Si un lado desea protestar una decisión o acción durante ese partido no firmará el acta.

17.2 El Árbitro del partido anotará la hora de finalización del partido (tras haber registrado el resultado obtenido en el acta). Las protestas deberán hacerse de manera oficial en un periodo de tiempo de 30 minutos siguientes a la finalización del partido.

17.3 Una vez debidamente cumplimentado el Impreso de Protesta el Capitán/Jugador ó Jefe de Equipo lo entregará al oficial designado acompañado de 100 Euros. Las cuotas de los Juegos Paralímpicos se establecerán de acuerdo al Comité Organizador. Este impreso de protesta deberá detallar las circunstancias acaecidas, así como el motivo para presentarla, indicando las normativas correspondientes. El Comité Organizador o la persona designada a tal efecto, convocará un Tribunal de Protesta tan rápidamente como sea posible. Dicho Tribunal estará compuesto de:

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

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

Una vez formado el Comité de Protesta, y antes de tomar una decisión final acerca de la misma, se deberá permitir que el Árbitro involucrado en la protesta dé su versión de los hechos. El Tribunal de Protesta se reunirá en un lugar privado y **toda la información acerca de la misma será confidencial.**

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

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

La decisión del Jurado de Apelación será definitiva.

Cualquiera de los dos lado involucrados podrá presentar un recurso sobre la decisión tomada por el Tribunal de Protesta. Este recurso será presentado en un impreso de protesta acompañado de 100 Euros. Este recurso debe ser entregado 30 minutos a contar desde la recepción de la decisión del Tribunal de Protesta.

En el momento en que el Tribunal de Protesta (o la persona designada por éste) entregue por escrito la resolución de la protesta, el Jugador o lado, o a la persona apropiada (por ejemplo: el Delegado de Equipo) al que se le entregue la resolución deberá firmarla.

**Toda la información relativa a las protestas será confidencial.**

17.5. Si la decisión del Tribunal de Protesta determina que el juego tiene que ser repetido, se jugará desde el principio del parcial donde se dió la situación que dió motivo a la protesta.

## **18. SILLAS DE RUEDAS**

18.1 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.

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

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

## **19. RESPONSABILIDADES DEL CAPITÁN DEL EQUIPO**

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

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

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

19.1.3 Decidir qué miembro del Equipo tiene que lanzar.

19.1.4 Decidir que miembro del Equipo debe jugar las bolas de penalización.

19.1.5 Pedir un “tiempo muerto”.

19.1.6 Darse por enterado de la decisión del Árbitro en el proceso de anotación de resultados.

19.1.7 Consultar con el Árbitro la situación de un parcial interrumpido o en caso de controversia.

19.1.8 Firmar el acta de juego.

19.1.9 Presentar una protesta.

19.1.10 Pedir permiso al Árbitro para que cualquier jugador del Equipo entre en el campo en caso necesario.

## **20. SITUACIONES ESPECÍFICAS**

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

20.2 En categoría individual, si un Jugador no puede continuar perderá el partido (ref. 10.4.7.)

20.3 En Parejas BC3, y durante los 10 minutos de tiempo límite, los Auxiliares no podrán mirar hacia el área de juego. El Jugador deberá ser atendido por el personal médico que podrá, si es necesario, ser ayudado en la comunicación por el Auxiliar del Jugador.

20.4 En Equipos, si un Jugador no puede continuar, el parcial que se está jugando podrá terminarse sin que el jugador en cuestión lance sus bolas. Un sustituto podrá entrar en el partido solo entre parciales. (ref. 6.19 y 10.4.5).

20.5 En la competición de Parejas, si un jugador no puede continuar, ese parcial deberá ser finalizado sin las bolas que le quedaran por jugar al jugador indispuerto. Si su compañero aún tiene bolas por lanzar podrá hacerlo durante su tiempo de juego. Podrá ser sustituido entre parciales (ref. 6.19). Si no hay sustituto disponible el partido se dará por perdido (ref. 10.4.7).

20.6 En la competición de Parejas, si la persona que se siente indispuerta es el Auxiliar de uno de los Jugadores, estos podrán compartir el otro Auxiliar hasta el final del parcial. La sustitución del Auxiliar deberá hacerse entre parciales.

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