



Evita

Anexo III

Reglamentos deportivos

Manual de competencias

Deporte adaptado

ADAPTADOS

PRESIDENCIA DE LA NACIÓN
SECRETARÍA GENERAL DE LA PRESIDENCIA

SECRETARÍA DE DEPORTES

JUEGOS NACIONALES EVITA

Lic. Fernando de Andreis
Secretario General de la Presidencia de la Nación

Sr. Carlos Javier Mac Allister
Secretario de Deportes

Prof. Marcelo Giraudó

Subsecretario de Infraestructura Deportiva y Recreación

Lic. Gabriel Andreu
Director Nacional de Deportes y Actividad Física

Dirección: Miguel Sánchez 1050 – CP 1425 Ciudad Autónoma de Buenos Aires

TEL: (011) 4704-1614/15 (Líneas Rotativas)

Organización

Coordinación de Logística:

Sr. Ariel BREA
TEL: (011) 4704-1614/15
e-mail: abrea@deportes.gob.ar
Prof. Santiago FRIDMAN
TEL: (011) 4704-1614/15
e-mail: sfridman@deportes.gob.ar

Coordinación de Competencias:

Lic. Sergio L. GARCÍA
TEL: (011) 4704-1614/15
e-mail: sgarcia@deportes.gob.ar
Lic. Juan M. AGUIRRE
TEL: (011) 4704-1614/15
e-mail: jaguirre@deportes.gob.ar

Coordinación de Administración:

Prof. Constanza CERVANTES
TEL: (011) 4704-1614/15
e-mail: ccervantes@deportes.gob.ar

Coordinación de Área de Discapacidad:

Lic. Alejandro PEREZ
TEL: (011) 4480- 9137 / 9142
e-mail: coordinacion.cerena@gmail.com

Coordinación de Área de Cómputos:

Sr. Leonardo BALLESTERO
TEL: (011) 4704-1614/15
e-mail: lballestero@deportes.gob.ar

ADAPTADOS

CUADRO GENERAL DE PARTICIPACIÓN POR CATEGORÍAS

	CATEGORIA SUB-14	CATEGORIA SUB-16	CATEGORIA SUB-18
ATLETISMO	X	X	X
NATACIÓN	*Participativo	X	*Participativo
FUTBOL PC			X
TENIS DE MESA			X
GOALBALL			X
BASQUET S/RUEDA	X	X	
BOCCIA			X

* Ver reglamentación específica de Natación en el presente reglamento

Reglamentación

Esta competición se regirá por el Reglamento Oficial del IPC, teniendo en cuenta las adaptaciones que se realizan específicamente para los Juegos Nacionales Evita.

ACLARACION: Se puede encontrar el reglamento oficial del I.P.C en

[http://Paralímpicos.soportec.es/publicación/ficheros/File/reglamento atletismo.pdf.es](http://Paralímpicos.soportec.es/publicación/ficheros/File/reglamento_atletismo.pdf.es)

ATLETISMO

Cada categoría estará integrada por doce (12) atletas y ocho (8) Delegados/ Acompañantes por edad de participación, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia. Sub- 14, Sub- 16 y Sub- 18. **(Ver cuadro anexo n°1)**. Es obligatorio que cada categoría (Sub- 14, Sub- 16 y Sub- 18.) estén conformadas por un 50% de varones y un 50% de mujeres).

6 (seis) atletas masculinos.

6 (seis) atletas femeninos.

El **Responsable del Área de Discapacidad de la Delegación Provincial será uno de los acompañantes de la misma**, habilitado para participar de las reuniones técnicas como interlocutor válido ante la Coordinación General del Área de Discapacidad de los Juegos Evita.

Por lo tanto la delegación estará conformada por: 36 atletas y 24 acompañantes. (Ver cuadro anexo N° 2).

Dentro del total de deportistas será obligatoria la participación de los cuatro (4) grandes grupos de discapacidades de la siguiente manera:

3 (tres) Atletas con discapacidad intelectual.

3 (tres) Atletas con discapacidad motora.

3 (tres) Atletas con parálisis cerebral.

3 (tres) Atletas con discapacidad visual (ciegos, disminuidos visuales).

En caso de no reunir el número máximo, no podrá bajo ningún concepto completar la delegación con deportistas con otra discapacidad.

Todos los atletas deberán presentar el **certificado de discapacidad** firmado por la máxima autoridad del deporte provincial. En el caso que el certificado no cuente con la especificación correspondiente a la patología, será obligatorio presentar un certificado médico con mayor información sobre el tipo y grado de discapacidad.

PARTICIPACIÓN DE PERSONAS CON SÍNDROME DE DOWN (Rige para todos los deportes)

SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL: Es una mala alineación de las vértebras cervicales C1 (atlas) y C2 (axis) en el cuello. Esta condición expone a las personas con Síndrome de Down a la posibilidad de una lesión, si ellos participan en actividades que hiperextienden o flexionan radicalmente el cuello o la superior de la columna vertebral.

Restricciones de participación en estas actividades de las personas con síndrome de Down que padezcan esta patología:

- 1-** Que los padres, tutores y otros responsables, no estén notificados de la naturaleza y alcance de la condición de la **SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL**
- 2-** Deberán presentar en **forma obligatoria** un certificado médico que demuestre que esta persona (con síndrome de Down) no posee dicha condición de **SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL**.

CANTIDAD DE PRUEBAS

Cada atleta podrá participar como máximo en 2 (dos) pruebas individuales (una de pista y una de campo)

Debe aclararse que en algunos casos, es posible que se realicen pruebas juntando clases distintas, pero se premiarán de acuerdo a la clasificación funcional correspondiente.

APOYO A DEPORTISTAS (Clases 11 y 12)

Los acompañantes y los guías de los atletas de las clases 11 y 12 son los únicos que pueden acompañar a los atletas a la pista, o a las zonas de lanzamiento y saltos. Dichos acompañantes y guías deben ir claramente identificados como tales con petos de color proporcionados por el Comité organizador.

El método del guía lo elige el atleta y podrá escoger entre ser dirigido por un guía que lo sujete por el codo, por medio de una atadura, o bien correr sin ninguna sujeción. Además, el corredor podrá recibir instrucciones verbales del guía. Los guías no pueden utilizar ni bicicletas ni cualquier otro medio de transporte.

El guía no puede, en ningún momento, tirar del atleta ni empujarlo para darle impulso Independientemente de que se utilice atadura o no, entre el atleta y el guía no debe haber, en ningún momento, una distancia mayor de 0,50 m. Nota: Si por alguna circunstancia excepcional se incumple esta regla, será responsabilidad exclusiva del Director de la Prueba (Juez), decidir si se descalifica o no al atleta.

Esta decisión será tomada en base al peligro o desventaja que esto haya supuesto para el resto de los competidores de la misma carrera.

Se permiten señales acústicas para la Clase 11. Sin embargo, no se permiten modificaciones visuales en la instalación existente. En las pruebas donde se utilicen señales acústicas (Ej.: Salto de longitud) se pedirá a los espectadores que guarden un silencio total.

Nota: *Para asegurar el mayor silencio posible, se procurará que no coincidan pruebas donde se prevea utilizar señales acústicas con otras pruebas de carreras.*

Para la clase 12 se permiten modificaciones visuales en la instalación existente (utilizando tiza, polvos de talco, banderas, etc.). Para la clase 13, se cumplirán las reglas de la IAAF excepto en los casos que se mencionan a continuación. La Organización de los J. N. Evita reconoce las necesidades especiales de los

atletas sordo /ciegos y desea animarlos y facilitar su participación en las competencias. Cuando haya deportistas sordo /ciegos participando en una competición puede ser necesario realizar algunas modificaciones de las reglas actuales. Dichas modificaciones sólo se permitirán previa aprobación del director de prueba. En principio, no se permitirá ninguna modificación que cause desventaja a otros competidores.

PROTESIS (Clases 42-46)

Los deportistas de las clases T42, T43 Y T44 utilizarán prótesis de pierna en las pruebas de pista.

No está permitido saltar. En toda las competencias será opcional la utilización de prótesis, excepto en las carreras para clases T42, T43 Y T44.

Nota: Las prótesis de competición se consideran aparatos que no dan ningún tipo de ventaja a sus usuarios.

DISPOSICIONES GENERALES PARA LA UTILIZACION DE SILLAS DE RUEDAS

(Motores y Parálisis Cerebral)

Las sillas de ruedas deben tener dos ruedas grandes y una rueda pequeña, como mínimo.

Ninguna parte de la silla debe sobresalir por delante del eje de la rueda frontal y su ancho no debe exceder el interior de los ejes de las dos ruedas traseras.

No se permiten engranajes mecánicos o palancas que puedan utilizarse para impulsar la silla.

Sólo se permiten dispositivos mecánicos impulsados manualmente.

No está permitido el uso de espejos retrovisores en carreras en pista.

Ninguna parte de la silla puede sobresalir más allá del plano vertical del borde posterior de los neumáticos traseros.

Es responsabilidad del competidor comprobar que la silla de ruedas cumpla con lo establecido en las reglas posteriores. No se retrasará ninguna carrera porque un competidor esté realizando ajustes en su silla.

Pista

Aquellos atletas que participen de pie, podrán solicitar los tacos de partida a la organización, si previamente fue informada su utilización en la planilla de inscripción.

Lanzamientos

. Los elementos serán provistos por la organización.

. Los atletas que se encuentren en posibilidad de hacerlo, podrán optar por realizar los Lanzamientos de pie, adecuándose a la categorización correspondiente.

. Los atletas que lancen sentados tendrán la opción de utilizar el banco de lanzamiento provisto por la organización, salvo aquellos atletas que cuenten con un banco propio o la silla de ruedas, en este caso, la silla será sujeta por cuatro amarres provistos por la organización. No se permitirá que los asistentes técnicos sujeten la silla de ninguna forma distinta a la descrita con anterioridad.

VISUALES

Clasificación

B 1 (F11- T 11): Desde aquellas personas que no perciban la luz con ningún ojo hasta aquellas que perciban luz pero no puedan reconocer la forma de una mano a cualquier distancia o en cualquier posición

B 2 (F 12- T12): Desde aquellas personas que puedan reconocer la forma de una mano hasta aquellas que tengan una agudeza visual de 2/60 y/o un campo de visión de un ángulo menor de 5.

B 3 (F 13 - T13): Desde aquellas personas que tengan una agudeza visual de más de 2/60 hasta aquellas con agudeza visual de 6/60 y/o un campo de visión de un ángulo mayor de 5 grados y menor de 20 grados.

Todas las categorías se establecerán según ambos ojos, con la mejor corrección posible, es decir, que todos los atletas que utilicen lentes de contacto o correctoras deberán llevarlas para la clasificación, independientemente de que tengan intención de llevarlas durante las competiciones o no.

(Clase 11) Los competidores de la clase 11 deben llevar gafas opacas aprobadas, o un sustituto similar, en todas las pruebas de tiros y lanzamientos, y en todas las pruebas de pista. Las gafas oscuras, o su sustituto, deberán ser aprobadas por el Delegado Técnico responsable. Cuando no compitan, podrán quitarse las gafas, o su sustituto.

Se registrará por el Reglamento Oficial del IPC a excepción de las modificaciones realizadas por IBSA (Federación Internacional de Deportes para ciegos), siempre que no se contradiga con la reglamentación de los Juegos Nacionales Evita 2016.

El reglamento completo puede encontrarse en www.ibsa.es

Lanzamiento de Bala

Los atletas F11 y F12 pueden ser ubicados y orientados por su guía en el aro hasta el momento del lanzamiento y no así los F13.

Durante el lanzamiento y luego de éste, las ayudas sólo podrán ser acústicas.

Peso de la Bala: ver cuadro anexo N° 3

Carreras:

En la prueba (1500 mts) podrán participar solo la categoría sub 18, intelectuales, ciegos y disminuidos visuales femenino y masculino

Las categorías sub-14 y sub -16 (intelectuales, motores, pc y ciegos) correrán 80 mts y 150 mts y la sub -18 (intelectuales, motores, pc y ciegos) correrán 100 mts y 200 mts.

Los atletas T 11 y T12 deben correr obligatoriamente con un atleta guía que lo acompañe en todo el trayecto, la prueba será organizada en series de 4 atletas, ya que se otorgan 2 (dos) andariveles por atleta. **No está permitida la guía acústica.**

El guía puede acompañar al atleta corriendo al lado, o sujetos mediante una cuerda entre sus manos, siendo motivo de descalificación si lo tironea de la soga o se adelanta a él en la llegada.

Salto en Largo:

En el caso de los atletas 11 y 12 se utilizarán las siguientes adaptaciones:

- El entrenador puede dar señales acústicas para orientar al atleta antes, durante y luego de la prueba.
- Se utilizará una zona de pique más amplia (de un metro por el ancho de la tabla) cubierta por tiza para poder medir el salto desde la huella marcada por el atleta (marca más cercana a la zona del cajón) hasta la zona de caída (marca más cercana a la zona pique).
- Los saltadores pueden optar por saltar con o sin carrera.
- En el caso de los atletas F 13, se permitirán señales visuales demarcatorias utilizando la tabla de pique para convencionales.

Nota aclaratoria:

Los lanzamientos y los saltos:

Los lanzamientos y los saltos para todas las discapacidades serán tres (3) únicos no consecutivos sino por orden de listado de competencia y se medirá el mejor de estos como válido. En las categorías que la organización determine, los tres lanzamientos/ saltos podrán hacerse en forma consecutiva, para facilitar la participación del deportista.

Las carreras

En todas las carreras de 200, 150, 100 y 80 metros se disputaran tantas series como fuese necesario, obteniéndose la clasificación final, de acuerdo a los tiempos obtenidos en las mismas. **NO SE CORRERA UNA FINAL.**

CUADRO ANEXO N° 1

Pruebas Juegos Evita

Categorías	Sub. 14				Sub. 16				Sub. 18				
	Int	Cie.	Mot	PC	Int.	Cie.	Mot.	PC	Int.	Cie.	Mot.	PC	
S. en Largo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
L. de Bala	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
80 Mts.	X	X	X	X	X	X	X	X					
100 Mts.									X	X	X	X	
150 Mts.	X	X	X	X	X	X	X	X					
200 Mts.									X	X	X	X	
1.500 Mts.									X	x			

ADAPTADOS

CUADRO ANEXO N° 2

Cantidad de atletas y acompañantes

	<u>Sub 14</u>		<u>Sub 16</u>		<u>Sub 18</u>	
	Atletas	Acompañantes	Atletas	Acompañantes	Atletas	Acompañantes

Intelectual	3	1	3	1	3	1
PC	3	2	3	2	3	2
Motores	3	3	3	3	3	3
Ciegos	3	2	3	2	3	2
TOTAL	12	8	12	8	12	8

CUADRO ANEXO N°3

MODIFICACIONES PESO DE BALA

JUEGOS NACIONALES EVITA

DISCAPACIDAD	SUB. 14	SUB.16	SUB. 18 FEMENINO	SUB. 18 MASCULINO
INTELECTUAL (20)	3 KG	4 KG	4 KG	5 KG
CIEGOS (B1-B2-B3)	3 KG	4 KG	4 KG	5 KG
PC	F 32 A 33:1K	F32 A 33:1 KG	F 32: 2KG	F 32:2 KG
	F34 A 38:2 K	F34 A 38:2 KG	F33 A 38 3KG	F 33: 3KG F34 A 36: 4KG F37 A 38: 5KG
MOTORES	F 40: 2 KG	F 40: 2 KG	F 40: 2 KG	F 40: 3 KG
	F 42 a 46: 3 K	F 42 A 46: 3 K	F 42 A 45:3KG	F 42 A 45: 4 KG
	F 52 A 57: 1K	F 52 A 57: 2 K	F 46:	F 46:
	F 58: 2 KG	F 58: 3 KG	F52 A 57: 2 KG F 58: 3KG	F 52: 2 KG F 53 A 57: 3KG F 58: 4 KG

NATACIÓN

Categoría Sub.16

El evento de natación SERÁ "COMPETITIVO" EN LA CATEGORIA SUB-16, es decir tendrán "cupo aparte" (8 atletas en total- con 5 acompañantes para cada categoría).

Se permitirá que las categorías SUB-14 y SUB-18 formen parte de manera "PARTICIPATIVA", siendo los deportistas los mismos inscriptos en el cupo de atletismo.

Tanto en el caso Competitivo como en el Participativo, los deportistas podrán inscribirse hasta en dos (2) pruebas como máximo.

Los SUB-14 y los SUB-18 no tendrán participación en las postas.

La delegación Sub-16 estará conformada por:

SUB -16

Discapacidad	Masculino	Femenino	Acompañantes
Motores / PC	2	2	3
Intelectuales	1	1	1
Ciegos y Disminuidos	1	1	1

El **Responsable de natación de la Delegación Provincial** será uno de los acompañantes de la **misma**, habilitado para participar de las reuniones técnicas como interlocutor válido ante la Coordinación General del Área de Discapacidad de los Juegos Evita.

Pruebas

. 25 m Libres

. 25 m Espalda

. 25 m Pecho

. 50 m Libres

. Posta 4 x 25 Mts Libres Mixta

La **Posta** deberá ser Mixta (50% Masculino y 50% Femenino)

Debe estar integrada por:

1 Atleta con Discapacidad Visual (S-11/S12/S13)

1 Atleta con Discapacidad Intelectual (S14)

2 atletas con clasificación Funcional de S1 a S10 que sumados no podrán superar los 14 puntos.
Las Provincias se podrán combinar para llegar a completar la posta.

La competencia se llevara a cabo agrupando a los nadadores de la siguiente manera:

Atletas con Discapacidad Mental: Intelectuales.

Atletas con Discapacidad sensorial: Ciegos y Disminuidos Visuales.

Atletas con Discapacidad Motora: Paralíticos Cerebrales, Motores y Amputados. Los Deportistas se dividirán o clasificaran para la competición, basados en su EDAD, SEXO Y CAPACIDAD FUNCIONAL, y cada uno de ellos participara dentro de su categoría. Es decir, de acuerdo a la clasificación funcional.

FCS (Sistema de clasificación Funcional)

Este sistema permite que compitan juntos los amputados y los nadadores con dismelia, lesión en la medula espinal y polio, los nadadores con parálisis cerebral y Les Autres ("los otros").

Los competidores son examinados funcionalmente en una camilla y en el agua, y a continuación se les asigna una clase funcional.

El sistema se utiliza un cálculo numeral de la capacidad locomotora como directriz expresada en números que muestran la variación en la eficacia de la propulsión de los nadadores con diferentes capacidades locomotoras.

Hay 10 clases para estilo libre, espalda y mariposa (S1-S10); 9 clases para braza (SB1-SB9), y 10 clases para estilo individual (SM1-SM10)

Discapacidad visual

Hay 3 clases: S11-SB11-SM11 S12-SB12-SM12 Y S13-SB13-SM13

S11 SB11 SM11 Desde la no percepción de la luz en ninguno de los dos ojos hasta percepción de la luz pero la incapacidad de reconocer la forma de una mano a ninguna distancia.

S12 SB12 SM12 Desde la capacidad para reconocer la forma de una mano hasta una agudeza visual de 2/60, y/o un campo visual menor de 5 grados.

S13 SB13 SM13 Desde una capacidad visual por encima de 2760 hasta una agudeza visual de 6/60, y/o un campo de visión de más de 5 grados y de menos 20 grados.

Discapacidad Intelectual

Todos los nadadores con una discapacidad intelectual cuya elegibilidad haya sido determinada de acuerdo con lo establecido en las reglas de Natación del IPC serán conocidos como S14, SB14, SM14.

Un nadador será elegible (apto) para competir cuando cumpla con los criterios establecidos por INAS-FID

Atletas con Discapacidad Motora: Parálíticos Cerebrales, Motores y Amputados. Los Deportistas se dividirán o clasificarán para la competición, basados en su EDAD, SEXO

Los competidores son examinados funcionalmente en una camilla y en el agua, y a continuación se les asigna una clase funcional.

El sistema se utiliza un cálculo numeral de la capacidad locomotora como directriz expresada en números que muestran la variación en la eficacia de la propulsión de los nadadores con diferentes capacidades locomotoras.

El torneo se registrará a través del Reglamento de natación del IPC

JUEGOS
NACIONALES
EVITA
ADAPTADOS

BÁSQUETBOL SOBRE SILLA DE RUEDAS (3vs3)

Categoría Sub.16

Edad de participación: de 12 años a 16 años

Nivel de participación: Para jóvenes con discapacidad motora, debiendo tener alguna limitación física en miembros inferiores, mínimamente.

Es importante aclarar que para que los chicos/as puedan **participar de la competencia es indispensable utilizar la silla de ruedas**, aún si su discapacidad le permite trasladarse con otro tipo de elemento ortopédico o sin elemento ortopédico.

Se competirá en un nivel de juego: **sub 16 (el equipo podrá ser mixto)**

Certificación: La certificación de discapacidad se realizará únicamente por medio de constancia médica indicando patología de base y grado de lesión claramente. Deberá acompañar a la planilla de inscripción.

Inscripción: La lista de buena fe estará compuesta por 4 jugadores como máximo (y 3 de mínima) y dos personas de Staff.

Aspectos reglamentarios:

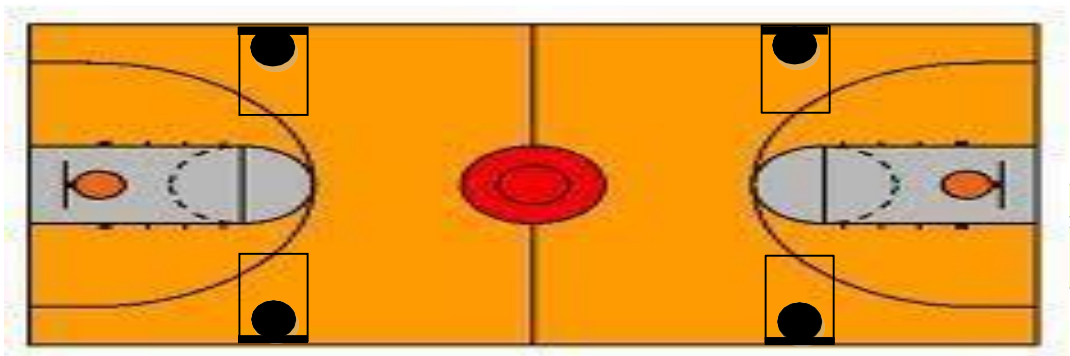
Regla n°1: Medidas y dimensiones.

Se aplicarán las reglas de la I.W.B.F. de baloncesto 3vs3 con algunas adaptaciones para un mejor desarrollo de nuestros participantes.

1.1 La dimensiones de la cancha serán de acuerdo al plano que se acompaña

Cancha 1

cancha 2



1.2 El campo de juego tiene una superficie de 14 metros de largo por 15 metros de ancho.

1.3 La altura del cesto estará a 3,05 metros.

1.4 Medidas de la llave: 3,5 metros de largo por 2 metros de ancho.

1.5 Se jugará con pelota DE MINI BASQUET (N° 5).

1.6 La línea de tiros libres estará a una distancia de 3 metros desde la línea final.

1.7 El tablero estará 0,50 mts. dentro de la cancha, respecto de la línea de fondo.

1.8 En esta edición se implementara el reloj de posesión en 30 segundos.

1.9

Regla n°2: Número de jugadores

2.1 Cada equipo estará formado por hasta 4 jugadores, de los cuales 3 (tres) comenzaran el juego y 1 estará en la banca. No podrá darse comienzo al juego si alguno de los equipos participantes no tiene 3 jugadores en cancha.

2.2 Las sustituciones son libres, como en el básquet 5vs5.

Regla n°3: Equipamiento de los jugadores

3.1 Se seguirán las reglas de IWBF.

3.2 La identificación de los jugadores será numérica del numero "0" (cero) al "99" (noventa y nueve), debiendo utilizar esa camiseta elegida durante toda la competición. ***Se recomienda tener dos juegos de camisetas numeradas, una de color clara y otra de color oscura.***

3.3 Las sillas de ruedas pueden ser tanto deportivas como ortopédicas pero estas últimas deben ser las que posean dos ruedas grandes para que el atleta se traslade independientemente.

Regla n°4: El árbitro y mesa de control.

4.1 El juego será controlado por un árbitro de juego.

4.2 En la mesa de control estarán el planillero y el cronometrista.

Regla n°5: Duración del partido.

5.1 Cada partido estará compuesto por dos períodos de 7 minutos cada uno con un intervalo entre periodo de 2 minutos.

5.2 Se podrá solicitar un (1) tiempo muerto por período.

5.3 En caso de haber empate al finalizar el partido se procederá a un periodo suplementario de 3 minutos, hasta quebrar la igualdad.

Regla n°6: Inicio y reinicio del partido.

6.1 Tanto el inicio como el reinicio del juego se realizara según normas FIBA e IWBF.

Regla n°7: Valor de la canasta.

7.1 Cada canasta tendrá un valor de un punto desde cualquier lugar de la cancha desde donde se convierta el tanto, ya sea un tanto realizado durante la acción de juego o un tiro libre.

Regla n°8: Faltas personales y de equipo.

8.1 Cada jugador podrá realizar hasta 5 faltas personales antes de tener que abandonar el campo de juego.

8.2 Cada equipo tendrá hasta 4 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización, que será según reglas FIBA e IWBF.

8.3 Si se produce un Foul en situación de tiro, sin conversión, se otorga un (1) tiro libre. Si se produce en situación de tiro, con conversión, sigue el juego.

Regla n°9: Pelota fuera de cancha.

9.1 tanto el fuera de campo, como la reposición desde fuera de campo, se realizará según normas IWBF.

Regla n°10: Clasificación funcional.

Incorporaremos en esta edición (2018) la Clasificación Funcional

10.1 Cada jugador será clasificado por un clasificador funcional de basquetbol sobre silla de ruedas.

10.2 El rango de clasificación es desde 1 punto hasta 4,5, valiendo los medios puntos

10.3 Cada equipo podrá tener hasta 8,5 puntos como máximo.

Regla n° 11: Normas IWBF que no tendremos en cuenta.

11.1 Campo atrás.

11.2 No hay lanzamiento de 3 puntos.

11.3 Regla de los 5 segundos y de los 8 segundos.

Para la clasificación funcional del jugador remitirse a:

MANUAL DE CLASIFICACIÓN DEL JUGADOR DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS de la INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION (IWBF).

Regla N°12: A partir de la edición 2018 los equipos participantes no podrán establecer defensas zonales, solamente podrán establecer defensas individuales o individuales con ayuda.

Todos los jugadores deben establecer una marca personal. Quien no lo cumpla será pasible de ser penalizado. El entrenador podrá ser sancionado con una falta técnica, ya que será considerada una violación al reglamento.

FÚTBOL PARA DEPORTISTAS CON PARÁLISIS CEREBRAL

Categoría Sub.18

INFORMACIÓN GENERAL

Podrán participar los jugadores cuya patología de base sea **Parálisis Cerebral** (lesión cerebral no progresiva, con disfunción locomotriz, lesión cerebral traumática, ataque cerebral (apoplejía) o condiciones similares. Todos los participantes deberán tener una clasificación previa antes de los Juegos Evita.

CERTIFICACIÓN

Deberán traer certificado de discapacidad vigente y constancia médica indicando patología de base claramente y deberá estar acompañado de la planilla de inscripción.

Los participantes deberán poseer capacidad de comprender el reglamento del deporte y no tener compromiso intelectual.

INSCRIPCIÓN

LISTA DE BUENA FE: Estará compuesta por un máximo de 7 jugadores y un mínimo de 5 y dos técnicos

CLASIFICACIÓN FUNCIONAL

Es responsabilidad de los directivos del equipo, asegurar que los atletas estén disponibles y presentes durante la clasificación.

Los atletas deben estar presentes durante la evaluación con indumentaria deportiva.

Para la clasificación funcional solo se permitirá el ingreso de un acompañante por jugador.

En futbol, estará limitado a las clases FT5, FT6, FT7, FT8. Cada equipo debería tener al menos un clase FT5 o FT6; y un máximo de un jugador FT8 en todo momento.

El comité de los juegos, será el responsable del control técnico y dirección del campeonato.

ASPECTOS REGLAMENTARIOS

TORNEO

El torneo comenzará con una fase de grupos, para los cuales los 24 equipos serán sorteados y se acomodarán en seis grupos de cuatro equipos. Los equipos jugarán una PRIMER FASE, todos contra todos por zona.

La SEGUNDA FASE clasificará el primero y el segundo de cada grupo a la zona de ganadores y el tercero y cuarto a la zona de perdedores.

La TERCERA FASE clasificará a los ganadores al medallero y los perdedores al cuarto, quinto y sexto puesto.

TERRENO DE JUEGO

- 1- La dimensión de las marcas del terreno de juego se realizara según el plano que se acompaña. La superficie será de hierba natural o sintética.
- 2- El terreno de juego no tendrá más de 25 m x 45m ni menos de 20 m x 40 m.
- 3- El tamaño de los arcos 3 m x 2 m.

EL BALON

- 4- Seguirá las reglas de la FIFA. PELOTA: Nº 5

NUMERO DE JUGADORES (reducido)

- 5- Cada equipo estará formado por hasta cinco jugadores, uno de los cuales será el portero. No podrá darse el inicio de un partido si alguno de los equipos estuviera formado por menos de (3) tres jugadores.

EL JUEGO

- 6- Se permitirán hasta dos (2) sustitutos por equipo en cada en cada partido completo.

EQUIPACION DE LOS JUGADORES

- 7- Seguirá las reglas de la FIFA.
- 8- Por razones de identificación, cada jugador deberá llevar un número en la espalda de su camiseta. El jugador deberá utilizar este número a lo largo de toda la competición.

EL ÁRBITRO

- 9- Cumplirá con las leyes de la FIFA en cuanto a sus obligaciones, etc.

DURACION DEL PARTIDO

- 10- Cada partido compuesto por dos periodos iguales de (15) quince minutos de duración con un intervalo de diez minutos.
- 11- Para solicitar el tiempo perdido se seguirá lo establecido por la FIFA.

INICIO Y REINICIO DEL PARTIDO

12- Se seguirá lo establecido por la FIFA excepción de los jugadores contrarios que deberán estar situados a 5 metros del balón.

BALON DENTRO Y FUERA DEL TERRENO DE JUEGO

13- Seguirá lo establecido por la FIFA.

FORMA DE PUNTUACION

14- Seguirá lo establecido por la FIFA.

FUERA DE JUEGO

15- NO existe el fuera de juego

FALTAS Y CONDUCTA INDEBIDA

16- De acuerdo a lo establecido por la FIFA

PENALES LIBRES

17- Seguirán lo establecido por la FIFA a excepción de la ubicación de los contrarios que deben estar situados al menos a 3 metros del balón.

LANZAMIENTO DE PENALES

18- Seguirá lo establecido por la FIFA.

SAQUE DE BANDA

19- Cumplirá lo establecido por la FIFA, a excepción de que en un jugador puede decidir la introducción del balón al terreno de juego CON UNA MANO. En este caso, el balón deberá tocar el terreno de juego de manera inmediata tras salir de la mano del jugador.

LANZAMIENTO DE GOL

20- Seguirá lo establecido por la FIFA.

LANZAMIENTO DE CORNER

21- De acuerdo a lo establecido por la FIFA a excepción de que el contrario deberá situarse a tres (3) metros de la persona que va a lanzar.

COMPETICION DE EQUIPO

22- Al inicio de cada competición deberá presentarse una lista con la composición del equipo. Solo podrán participar en la competición aquellos jugadores que estén en la lista y que sean aprobados al inicio de la competición. La lista del equipo estará formada por un máximo de siete (7) nombres.

23- La lista del equipo será presentada antes de cada partido a la mesa de control.

FORMATO DE LA COMPETICION Y PUNTUACION

El comité de Organización determinará los detalles de cada competición teniendo en cuenta factores como el número de equipos que compitan y el formato que será utilizado. **El formato de competición será por sorteo.**

24- Los puntos se asignarán de la siguiente forma:

Partido ganado: 3 puntos

Partido empatado: 1 punto

Partido perdido: 0 puntos

25- Si dos o más equipos están igualados, los puestos definitivos se determinaran de la siguiente manera:

26- Mayoría de puntos obtenidos en todos los partidos de grupos que incluyan a los pertinentes equipos.

27- Diferencia de goles en todos los partidos de grupo entre los pertinentes equipos.

28- Mayoría de goles anotados en todos los partidos de grupo entre los equipos que corresponda.

29- Si todavía persiste un empate se decidiera el ganador mediante el lanzamiento de penal siguiendo las reglas FIFA.

30- Si los dos (2) equipos permanecen igual al término de los partidos preliminares de la clasificación a otra ronda, entonces ambos equipos jugaran un partido a penales.

Este partido seguirá las reglas de la FIFA. Los cinco (5) jugadores elegibles.

Para participar en este partido serán nominados de entre los que figuren en la lista del equipo.

TIEMPO EXTRA

31- Si las puntuaciones están niveladas en todos los partidos de desempate o finales se jugaran dos (2) por periodos de tiempos extra de cinco minutos.

32- En caso de empate tras un periodo extra de tiempo la competición se guiará por el lanzamiento de penales para decidir el equipo ganador (de acuerdo a lo establecido por la FIFA).

33- En todas las competiciones, se permitirá un número máximo de diez goles a favor en cualquier partido.

DISCIPLINA

- 34- Cualquier jugador que reciba dos (2) amonestaciones (tarjeta amarilla) o una tarjeta roja durante el torneo perderá automáticamente la oportunidad de jugar el próximo partido de su equipo.
- 35- Cualquier jugador que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier torneo no podrá seguir compitiendo en dicho torneo.
- 36- Las tarjetas se irán acumulando a lo largo del torneo.
- 37- El comité organizador / de competición tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido.

JURADO DE APELACION

- 38- El comité se encargará de las reclamaciones técnicas no cubiertas bajo las presentes reglas. El comité estará formado por un representante del comité organizador y, el árbitro principal o representante. Los miembros del comité no tendrán una relación significativa con la parte afectada, no habrán tenido relación con la decisión objeto de la apelación y estarán libres de cualquier otro conflicto o parcialidad real o percibida.

ES IMPORTANTE DESTACAR QUE:

Fútbol estará limitado a las clases FT5, FT6, FT7 Y FT8. Cada equipo debería tener al menos una clase FT5 o FT6 en todo momento Y UN MAXIMO DE UN JUGADOR FT8.

El comité de los juegos, será el responsable del control técnico y dirección del campeonato.

ADAPTADOS

GOALBALL

Categoría Sub.18

NORMAS DEL GOALBALL

Se trata de un juego en el que participan dos equipos de tres jugadores cada uno, con un máximo de 4 (cuatro) sustituciones por equipo. Se juega en el suelo de un gimnasio, dentro de un campo rectangular dividido en dos mitades por una línea de centro y con una portería en cada extremo. Para el juego se utiliza un balón con cascabeles. El juego en sí consiste en que cada equipo debe hacer que el balón cruce rodando la línea de gol del contrario mientras que el otro equipo trata de impedirlo.

Las reglas para las competencias internacionales de Goalball son las que ha adoptado la Asociación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA).

CLASIFICACIÓN VISUALES*

La clasificación oftalmológica es la modalidad elegida por la Federación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA) para legitimar, o no, la participación de una persona en las competencias oficiales para ciegos y minusválidos visuales regida por tal entidad y sus afiliadas.

Esta clasificación sólo podrá ser hecha por médicos oftalmólogos en clínicas o consultorios especializados.

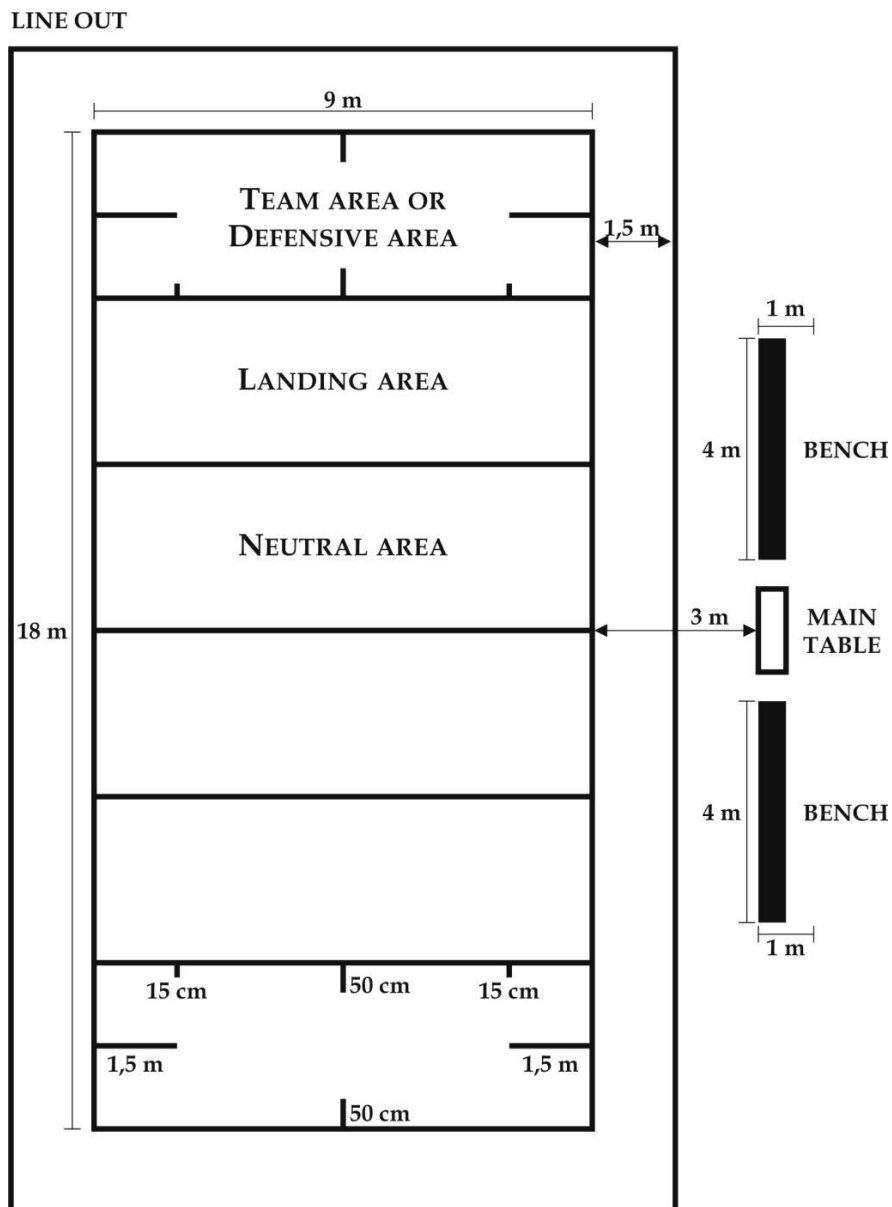
Las clasificaciones visuales reconocidas por la IBSA son las siguientes:

- **B1:** De ninguna percepción luminosa en ambos ojos hasta la percepción de luz, pero, con incapacidad de reconocer el formato de una mano a cualquier distancia o dirección;
- **B2:** De la capacidad de reconocer la forma de una mano hasta la agudeza visual de 2/60 y/o campo visual inferior a 5 grados;
- **B3:** De la agudeza visual de 2/60, la agudeza visual de 6/60 y/o campo visual de más de 5 grados y menos de 20 grados.

Todas las clasificaciones deberán considerar ambos ojos, con mejor corrección, o sea, todos los atletas que usen lentes de contacto o lentes correctivos deberán usarlos para la clasificación, independiente de usarlos, o no, para competir (CBDC, 2006).

Las tres diferentes categorías compiten juntas y en iguales condiciones, pues los atletas tienen los ojos debidamente vendados y cubiertos para imposibilitar el uso de cualquier remanente visual.

AREA DE LA CANCHA DE GOALBALL



REFERENCIAS:

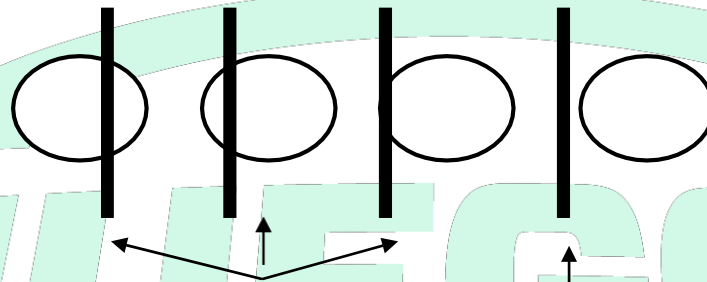
TEAM AREA OR DEFENSIVE AREA: AREA DE EQUIPO

LANDING AREA: AREA DE LANZAMIENTO

NEUTRAL AREA: AREA NEUTRAL BENCH: BANQUILLO

MAIN TABLE: MESA

¿CUÁNDO ES GOL?



EN ESTAS 3 SITUACIONES LA PELOTA NO
CRUZA LA LINEA COMPLETAMENTE.
ENTONCES **NO ES GOL!**

SI LA PELOTA CRUZA COMPLETAMENTE LA
LINEA **ES GOL!**

FUNCIÓN DE LOS OFICIALES DEL JUEGO

El juego de goalball debe ser coordinado por los siguientes oficiales:

2 árbitros principales

4 jueces de línea

1 planillero general

1 apuntador de lanzamientos*

1 cronometrista general

2 cronometristas de 10 segundos

Funciones de los Oficiales de juego:

ÁRBITROS PRINCIPALES

1. Armar la cancha con antelación y antes de empezar el partido debe chequear las estructuras de la misma y/o gimnasio, (si las marcaciones están correctas y listas para el juego).
2. Ejecutar el sorteo (coin toss) antes del comienzo de la partida y hacer el chequeo de los vendajes.
3. Conducir el juego desde el comienzo hasta el final. Es el árbitro principal que debe decir los comandos utilizados en el juego.
4. **Empezar** el partido con: "CENTER", **3** toques de silbato y diciendo "**PLAY**".
5. Confirmar el **gol** con **2** toques de silbato diciendo "**GOL**", nombre del equipo e informar el resultado actual momentáneo del partido; siempre nombrando primero al equipo que realizo gol en ese momento.
6. Tanto antes del comienzo del segundo tiempo como de los tiempos extras se deben anunciar las substituciones realizadas por los equipos.
7. Pedir "**OFFICIAL 'S TIME OUT**" (Minuto arbitral) siempre que sea necesario.
8. Consultar con el otro árbitro o mesa para tomar decisiones conjuntas de tener alguna duda eventual de juego.
9. Hacer las substituciones cuando los equipos lo soliciten acercándose junto a la mesa para desarrollar la formalidad del cambio.
10. Cobrar faltas y penalidades diciendo los comandos adecuadamente en ingles
11. Apaciguar las situaciones de stress competitivo en el gimnasio y expulsar jugadores, entrenadores y los demás espectadores cuando sea necesario.

JUECES DE LINEA

1. Reponer la pelota en la intersección de la línea lateral y línea de orientación de 1.5 m, de la manera más rápida posible, haciendo así, una mayor dinámica del juego.
2. Levantar un brazo indicando el gol marcado, sea este por el lanzamiento del equipo o en contra (accidente)
3. En una penalidad, sacar los jugadores que no participarán de la defensa y después de realizada la penalidad reponer los jugadores en la cancha nuevamente. El juez de línea hablara lo menos posible con los jugadores.
4. En la substitución, el juez de línea saca el jugador que va a salir. Mientras el árbitro principal hace el chequeo de vendaje ocular, luego el juez de línea conduce al jugador hasta el arco.

PLANILLERO GENERAL

1. Preparar la planilla general antes del comienzo del partido, a fin de que no se tengan atrasos.
2. Hacer la anotación de manera eficiente de los lanzamientos de los jugadores.
3. Mantener la planilla sin errores.
4. En el final de partido, convocar a los técnicos y al árbitro principal para firmar la planilla.

APUNTADOR DE LANZAMIENTOS

1. Preparar la planilla general antes del comienzo del partido, a fin de que no se tenga atrasos.
2. Hacer la anotación de manera eficiente de los lanzamientos de los jugadores.
3. Mantener la planilla sin errores.
4. Ayudar al apuntador general para siempre estar en sincronismo.

CRONOMETRISTA GENERAL

1. Empezar a cronometrar una vez que el árbitro principal toca silbato y dice el comando "PLAY".
2. Debe dar 1 (uno) toque de silbato largo cuando el tiempo de 12 (doce) minutos finaliza.
3. En caso de haber alguna paralización por los árbitros oficiales debe detener el cronometro. Luego del toque de silbato y el comando "PLAY", empezar a cronometrar nuevamente.
Las situaciones que el cronometrista debe detener el cronometro son:

OFFICIAL 'S TIME OUT / SUBSTITUCION / TIME OUT / LINE OUT / GOL

4. Marcar de manera eficiente los **5** (cinco) minutos iniciales de *entrada en calor* de los equipos y los **3** (tres) minutos de *intervalo entre los periodos* del partido (tiempo normal o prórroga)
5. Silbar cuando faltan **30** (treinta) segundos para el comienzo del partido (tanto del primer tiempo, segundo tiempo; como prórroga) y decir con voz clara "THIRTY SECONDS" (treinta seg.) para que todos puedan escuchar.

CRONOMETRISTA DE 10 SEGUNDOS

1. Cuando la pelota toca cualquier parte del cuerpo del jugador comienza la marcación de los 10 (diez) segundos.
2. Una vez que la pelota cruza la mitad de la cancha el cronometrista debe detener el tiempo de los 10 (diez) segundos. Si la marcación es más de 10 segundos, el cronometrista debe dar un toque de silbato largo y exhibir la chapa numero 10. Entonces el árbitro principal se encargará de aplicar la penalidad correspondiente.
3. Debe cronometrar el tiempo de 45 segundos luego que el árbitro principal autorice un TIME OUT o MEDICAL TIME OUT. Cuando el cronometro muestre 30 (treinta) segundos, el cronometrista debe decir en voz alta y clara "15 SEGUNDOS" (para que se retire el personal que haya ingresado en la cancha) y así, al termino de 45 segundos, debe decir también en voz alta "TIME".
4. La marcación de los 45 segundos es hecha por el cronometrista del lado opuesto a la del equipo que solicite el pedido de "time out o medical time out".

ADAPTADOS

REGLAMENTO DE GOALBALL

PARTE A - REGLAS DEL JUEGO

REGLA 1 - CANCHA Y EQUIPAMIENTO

1.1 Cancha

1.1.1 Dimensiones

La cancha utilizada para Goalball consistirá en un rectángulo de 18,00 metros (+/- 0.05 mts) de longitud y 9,00 (+/- 0.05 mts) metros de ancho. Las medidas se tomarán desde el borde exterior de la línea. Sobre la cancha sólo están permitidas las marcas de la misma; y ninguna más.

1.1.2 Área de Orientación

El área de orientación consistirá en una zona de 9,00 mts. (+/- 0.05m) de longitud del fondo cuyo borde posterior será la línea de gol, y 3 mts. (+/- 0.05m) de ancho.

1.1.3 Líneas de Orientación del Jugador

En el área de equipo se marcarán dos líneas exteriores de posición a 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de la línea frontal que delimita el área del equipo. Estas líneas medirán 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de longitud e irán trazadas hacia el interior, desde la línea exterior del campo hacia el centro del área del equipo. Las líneas estarán situadas a cada lado del área del equipo.

Además, se marcarán dos líneas de posición centrales en el área del equipo. Estas líneas señalarán el centro del área e irán trazadas, perpendicularmente, hacia el interior, una desde la línea frontal del área del equipo y otra desde la línea de gol. Tendrán una longitud de 0,50 metros (+/- 0.05 metros). Además, habrá otras dos líneas de 0,15 metros (+/- 0.05 metros) trazadas perpendicularmente hacia la línea de gol; estas líneas se situarán a 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de cada línea lateral del campo, y estarán trazadas a partir de la línea frontal del área del equipo.

1.1.4 Área de Lanzamiento

Inmediatamente pegada al área del equipo, justo delante de ella, está el área de lanzamiento. Esta área mide 9,00 metros (+/- 0.05 metros) de ancho por 3,00 metros (+/- 0.05 metros) de profundidad.

1.1.5 Área Neutral

El área restante entre las dos áreas de lanzamiento es el área neutral, que mide 6,00 metros (+/- 0.05 metros) de profundidad. El área neutral estará dividida en dos mitades de 3,00 metros (+/- 0.05 metros), por una línea central situada en el centro de esta área.

1.1.6 Área de Banquillo del Equipo

Los banquillos de los respectivos equipos se situarán a cada lado de la mesa de jueces y a una distancia mínima de 3,00 metros de la línea lateral del área de juego. El área de banquillo del equipo deberá estar lo más cerca posible de la mesa de jueces y no alineada con el área del equipo. Medirá 4,00 metros (+/- 0.05 metros) de longitud, y se identificará por medio de una línea frontal y dos líneas laterales de, al menos, 1 metro de longitud. Todos los miembros del equipo permanecerán en el área de banquillo que les haya sido asignada durante el partido. Durante el descanso se cambiará de área de banquillo. Las áreas de banquillo de cada equipo estarán situadas en el mismo extremo del campo que el área de equipo de ese mismo equipo.

Si un jugador que hubiera abandonado la competición por lesión o cualquier otra causa, deseara sentarse en el área de banquillo de su equipo como ayudante, este jugador deberá llevar la camiseta de identificación que le sea entregada por el Comité Organizador del torneo.

1.1.7 Marcas

Todas las líneas del campo medirán 0,05 metros (+/- 0.01 metros) de ancho, serán bien visibles y podrán reconocerse al tacto, con el fin de que los jugadores puedan orientarse con facilidad. En todas las líneas se colocará una cuerda de 0,003 metros (+/- 0.0005 metros) de espesor bajo la cinta.

1.1.8 Línea de Tiempo Muerto Oficial

A una distancia de 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de las líneas delimitadoras del campo de juego, se situará una línea no táctil. Cuando el balón traspase esta línea, el árbitro decretará un tiempo muerto oficial.

1.2 Equipamiento

1.2.1 Arcos

El ancho de los arcos será de 9,00 metros (+/- 0.05 metros). Los postes, redondos, medirán 1,30 metros (+/- 0.02 metros) de altura. El larguero deberá ser rígido. Los postes estarán fuera del campo, pero alineados con la línea de gol. El diámetro máximo de los postes y del larguero no excederá de 0,15 metros. La construcción de los arcos deberá ser plenamente segura.

1.2.2 Balón o Pelota

El balón utilizado para el juego será de 1,250 kilogramos, con 8 agujeros y con cascabeles en su interior. Tendrá una circunferencia de aproximadamente 0,76 metros. Estará confeccionado de goma, y

tendrá una dureza que haya sido determinada por el Comité Técnico Deportivo de IBSA. Para los principales campeonatos el balón tendrá que ser aprobado por el Delegado Técnico designado por IBSA.

1.2.3 Uniforme Reglamentario

Todos los jugadores deberán vestir una camiseta oficial de competición. Las camisetas deberán ir numeradas tanto en el pecho como en la espalda. Los números deben estar comprendidos entre el uno (1) y el nueve (9), ambos incluidos, y medirán como mínimo 0,20 metros de altura. La ropa no podrá separarse del cuerpo más de 0,10 metros. En Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo, todos los jugadores de un mismo equipo deberán vestir idéntica camiseta, pantalón y calcetines, y cumplir con las medidas de publicidad establecidas por el Comité Organizador.

1.2.4 Gafas y Lentes de Contacto

Estará prohibido llevar gafas o lentes de contacto.

1.2.5 Antifaz

Todos los jugadores que estén dentro del terreno de juego deberán llevar puesto un antifaz, desde que suene el primer silbato de cualquier mitad del partido hasta el final de dicha mitad. Esto incluirá el tiempo normal del partido, la prórroga y los tiros libres. Si durante una situación de tiempo muerto, un jugador del banquillo entra en el campo, deberá llevar su antifaz puesto. En Juegos Paralímpicos, Campeonatos del Mundo y Campeonatos Regionales, los jugadores del banquillo no podrán entrar en el terreno de juego durante un tiempo muerto.

1.2.6 Parches

En todos los Campeonatos Oficiales, sancionados por el Subcomité de Goalball de IBSA, los jugadores participantes en un partido deberán cubrirse los ojos con parches ópticos, bajo la supervisión del Delegado Técnico de Goalball de IBSA.

REGLA 2 - PARTICIPANTES

2.1 Clasificación

La competencia se dividirá, según el sexo, en dos grupos: masculino y femenino.

2.2 Composición de los equipos

Al comienzo de un torneo, el equipo estará compuesto por tres (3) jugadores, (una mujer titular en cancha como mínimo), durante el primer tiempo con un máximo de un (1) suplentes. Cada equipo podrá tener hasta dos (2) anotadores en el banquillo. El número total de personas permitidas en el área del banquillo del equipo será de cinco (5). Antes del inicio del partido deberá notificarse al árbitro la presencia en el banquillo de cualquier jugador no involucrado en el partido y que lleve la camiseta oficial de la

competición proporcionada por el Comité Organizador del torneo. Cualquier jugador eliminado deberá ser incluido en la alineación como no participante.

Todos los participantes del torneo deben tener entre 13 a 18 años (Nacidos entre los años 2000 al 2005)

REGLA 3 - OFICIALES

3.1 Número requerido

En cada juego habrá dos (2) árbitros de juego, cuatro (4) jueces de portería, un (1) encargado de medir el tiempo, un (2) encargado de medir períodos de diez segundos, y un (1) anotador de lanzamientos.

REGLA 4 - DESARROLLO DEL JUEGO

4.1 Duración del juego

Cada partido tendrá una duración total de 16 minutos, dividida en dos mitades de ocho (8) minutos. Entre el final de un encuentro y el inicio del siguiente deberá haber una pausa de cinco (5) minutos. El descanso entre una parte y otra durará tres (3) minutos. El partido se reanudará exactamente cuando expiren los tres minutos. Los jugadores que vayan a comenzar a jugar en cualquiera de las dos mitades deberán estar preparados para el control de parches/antifaces cuando falte un (1) minuto y treinta (30) segundos para el inicio del juego. Si al término de los tres (3) minutos un equipo no estuviera preparado para reanudar el juego, será sancionado por retraso en el juego. La medición del tiempo se detendrá durante las situaciones de lanzamiento de penalti. El tiempo de juego se iniciará y detendrá al sonido del silbato del árbitro.

4.2 Prórroga

Si es preciso nombrar un ganador en caso de que, al terminar el tiempo oficial, se haya producido un empate en el marcador, los equipos jugarán una prórroga de seis (6) minutos de duración, dividida en dos períodos de tres (3) minutos cada uno. De todos modos, el juego finalizará en el momento en que uno de los equipos logre anotar un gol, y será proclamado ganador.

Habrá una pausa de tres (3) minutos entre el final del tiempo oficial y la primera parte de la prórroga. Un segundo lanzamiento de moneda determinará el lanzamiento o la recepción de cada equipo al comienzo de la prórroga. Durante la segunda mitad de la prórroga, se invertirán las posiciones de partida de los equipos, cambiando los equipos de banquillo durante el descanso de tres (3) minutos entre cada parte de la prórroga.

Si se mantiene el empate después de la prórroga, la cuestión se resolverá por medio de lanzamientos libres.

4.3 Lanzamiento de moneda

Antes de comenzar el partido, el árbitro u otro oficial designado, lanzará al aire una moneda. El ganador podrá escoger la portería que prefiere defender o podrá decir si prefiere lanzar o recibir. La elección que descarte pasará al perdedor. Al comenzar la segunda mitad, se invertirán las posiciones de partida, y la situación de lanzamiento o recepción. Si en el momento del lanzamiento de moneda no estuviera presente el representante de algún equipo, a ese equipo se le impondrá una sanción por retraso del juego.

4.4 Continuación del juego

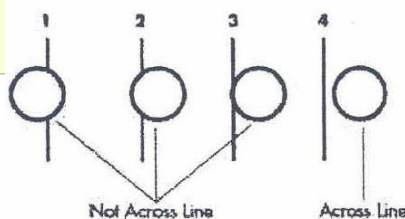
Cuando el balón sea pasado por un juez al equipo al que le corresponde su posesión, este balón será depositado en la línea exterior de posición de 1,50 metros, del lado por el que salió el balón fuera. Cuando el balón sea depositado en el suelo, el árbitro podrá dar la orden de "play" y el reloj se pondrá en marcha, incluso aunque ningún jugador de ese equipo esté intentado recoger el balón.

4.5 Reorientación

Durante el partido, se permitirá ayuda para orientarse a los jugadores defensores que, tras una situación de sanción, hayan tenido que abandonar el campo, Si fuera necesario reorientar a un jugador en cualquier otro momento, se impondrá una sanción personal por retraso del juego.

4.6 Puntuación

Siempre que el balón atraviese la línea de gol y entre en la portería, se marcará gol. Sin embargo, no se considerará gol si el balón cruza la línea impulsado por el árbitro o el juez de portería. Se considerará gol válido siempre que la totalidad del balón haya cruzado la línea antes de expirar el tiempo del partido. Si a un jugador defensor se le descolocan los antifaces por efecto de la acción defensiva, el juego continuará y si el balón entra posteriormente en la portería, se considerará gol.



4.7 Tiempos muertos

4.7.1 Tiempo Muerto del Equipo

A cada equipo se le permitirán cuatro (4) períodos de tiempo muerto de cuarenta y cinco (45) segundos cada uno durante el tiempo regular de juego, para que puedan recibir instrucciones. Siempre y cuando al menos uno de estos sea pedido durante el primer tiempo de juego. De lo contrario solo contarán con tres (3) tiempos muertos. Una vez declarado el tiempo muerto, los dos equipos podrán utilizarlo. Una vez que un equipo haya solicitado un tiempo muerto y lo haya disfrutado, al menos un lanzamiento deberá ser realizado antes de que ese mismo equipo pueda solicitar otro tiempo muerto o una sustitución. De todos modos, podrá solicitarse y realizarse una sustitución antes de que expire el tiempo muerto. Además, a cada equipo se le permitirá un (1) tiempo muerto de cuarenta y cinco (45) segundos durante la prórroga. Cuando se realice una sustitución durante un tiempo muerto, al equipo se le anotarán ambos, una sustitución y un tiempo muerto.

Un entrenador o un jugador podrán solicitar un tiempo muerto al árbitro cuando su equipo tenga el control del balón o haya una pausa oficial del juego por medio de señales con la mano y diciendo a la vez "tiempo muerto". El árbitro podrá declarar un tiempo muerto durante una pausa oficial en el partido o cuando el balón esté controlado por el equipo que solicite el tiempo muerto. El árbitro reconocerá el tiempo muerto dirigiéndose verbalmente al equipo que lo haya solicitado, por su nombre. El encargado de medir los tiempos dará un aviso audible quince (15) segundos antes de que expire el tiempo muerto.

4.7.2 Tiempo Muerto Oficial

Un árbitro podrá declarar un tiempo muerto oficial en cualquier momento que considere necesario. Se permitirá a los entrenadores, desde el área de banquillo, dar instrucciones a los jugadores en el campo durante un tiempo muerto oficial, hasta que el árbitro de el aviso de "preparados", momento en el que toda comunicación deberá cesar o será sancionado con un penal por conducta antideportiva. Cuando un árbitro declare un tiempo muerto oficial, como consecuencia de una acción promovida por el equipo que tiene la posesión del balón, un juez de gol recogerá el balón, siendo devuelto al equipo correspondiente cuando el tiempo muerto oficial concluya.

4.7.3 Tiempo Muerto Médico

En caso de lesión o enfermedad, el árbitro podrá declarar un tiempo muerto médico y el encargado de medir los periodos de 10 segundos que se encuentre más cerca del jugador afectado, activará un reloj para que cronometre los 45 segundos. Al término de los 45 segundos se dará una señal audible al árbitro. Si el jugador lesionado sigue sin estar en condiciones de jugar transcurridos los 45 segundos, o si otro miembro del equipo tuviera que entrar en el campo, ese jugador deberá ser sustituido hasta el final de esa mitad del partido.

Durante cualquier mitad del encuentro, si fuera necesario que un jugador tuviera que abandonar el terreno de juego para recibir atención médica o ajustarse el equipamiento, dicho jugador podrá abandonarlo sólo durante una interrupción oficial del juego, y no regresará hasta la finalización de ese periodo de juego.

4.7.4 Sangre

En caso de que tras un incidente durante el juego, el árbitro observe presencia de sangre, el jugador lesionado deberá ser inmediatamente sustituido y no será autorizado a retornar a la pista hasta que se observe lo siguiente:

- Haya cesado de sangrar,
- La herida haya sido cerrada,
- Si hubiera una cantidad excesiva de sangre en el uniforme, este haya sido cambiado.

Antes de que la competición se reanude, todas las superficies y equipamientos manchados de sangre deberán ser limpiados adecuadamente. Esta sustitución del jugador será considerada como una sustitución médica y el jugador no se podrán reincorporar hasta que termine ese período de juego, y siempre que el árbitro certifique que el jugador cumple los requisitos mencionados anteriormente. Si ese jugador no tuviese una camiseta de juego adicional, con el mismo número, será autorizado a cambiar de número siempre que ese cambio sea indicado al árbitro y sea anunciado.

4.8 Sustituciones

4.8.1 Sustituciones de Equipo

Durante un partido, cada equipo podrá efectuar un máximo de cuatro (4) sustituciones durante el tiempo regular de juego; siempre y cuando al menos una se haya realizado en el transcurso del primer tiempo de juego, de lo contrario contara solo con tres (3); y una (1) sustitución durante la prórroga. Un mismo jugador podrá ser sustituido más de una vez; sin embargo, cada cambio de jugador será registrado como una sustitución. Un entrenador o un jugador podrán solicitar una sustitución al árbitro cuando su equipo tenga el control del balón o haya una pausa oficial del juego por medio de señales con la mano y diciendo a la vez "sustitución". Cualquier retraso producido por el entrenador o el jugador sustituto por no estar preparado para la sustitución, será penalizado con un penal de equipo por retraso en el juego. El

árbitero podrá reconocer una sustitución durante una pausa oficial del partido o cuando el balón esté controlado por el equipo que solicite la sustitución. Una vez reconocida por el árbitro, el entrenador deberá mostrar una pizarra de sustitución con el número del jugador que va a abandonar el campo y el del jugador que lo va a sustituir. El jugador que entra en el campo será llevado hasta el poste de la portería más cercano a su respectiva área de banquillo. Se permitirá a los entrenadores, desde el área de banquillo, dar instrucciones a los jugadores en el campo durante un tiempo muerto oficial, hasta que el árbitro de el aviso de "preparados", momento en el que toda comunicación deberá cesar o será sancionado con un penal por conducta antideportiva. Durante una situación de sanción, se permitirá la sustitución de cualquier jugador, excepto el que ha sido sancionado.

Si se lleva a cabo una sustitución durante un tiempo muerto, se contabilizarán tanto la sustitución como el tiempo muerto, y se permitirá al entrenador que dé instrucciones a sus jugadores. Cualquier sustitución que se realice al final de cualquier mitad del partido no se considerará dentro de las tres sustituciones permitidas, pero el equipo deberá comunicarla al árbitro y será anunciada al inicio de la siguiente mitad.



4.8.2 Sustitución Médica

En caso de lesión, cuando un entrenador y/o cualquier otro miembro del equipo deba entrar en el área de juego para proporcionar asistencia, o cuando un jugador no pueda continuar jugando transcurridos los cuarenta y cinco (45) segundos del tiempo muerto médico, se llevará a cabo una sustitución del jugador lo antes posible, y el jugador lesionado no podrá volver al campo hasta que concluya esa mitad del partido. Estas sustituciones no se considerarán dentro de las tres permitidas. Dos interrupciones del juego durante el mismo período para atender al mismo jugador, llevará a que ese jugador sea sustituido por lo que reste de ese periodo.

REGLA 5 - INFRACCIONES

En caso de infracción, el balón volverá al equipo defensor.

5.1 Premature Throw (Lanzamiento prematuro)

Si un jugador lanza el balón antes de que el árbitro haya dado el permiso, el tiro contará, pero no se anotará ninguna puntuación.

5.2 Dead Ball (Balón muerto)

Cuando un balón haya sido lanzado y se detenga después de haber entrado en el área de equipo del equipo defensor sin que haya sido tocado por ningún jugador, será decretado balón muerto, el árbitro pitará, se parará el tiempo de juego y se devolverá el balón al equipo que efectuó el lanzamiento.

5.3 Pass Out (Pase fuera)

Cuando al pasarse el balón entre los miembros del equipo, el balón se salga de límites, más allá de las líneas laterales, se considerará una falta de capacidad del equipo para controlar el balón. Si el balón golpea un objeto que esté por encima del terreno de juego, también se considerará una falta de capacidad del equipo para controlar el balón, y se dictaminará infracción. Asimismo, cualquier acción intencionada de un defensor que no controle el balón, y este traspase la línea de Line Out, será considerada como pass out.

5.4 Ball Over (Retroseso del Balón)

Si un jugador del equipo defensivo rechaza un balón y éste regresa más allá de la línea central del campo, el balón volverá a estar en poder del equipo que ha efectuado el lanzamiento. Esta regla también se aplicará cuando el balón golpee el poste de la portería y vuelva hasta más allá de la línea central. Esta regla no se aplicará en los lanzamientos libres.

REGLA 6 - FALTAS

Hay dos tipos de faltas: **PERSONALES** y de **EQUIPO**. En ambos casos, un único jugador permanecerá en el campo para defender el lanzamiento de sanción. En caso de ser una falta personal, defenderá el propio jugador sancionado. En caso de ser una falta de equipo, o que se produzca una falta de equipo antes de que se haya efectuado un lanzamiento, será el entrenador del equipo que debe lanzar quien decida qué jugador permanecerá en el campo.

Todos los lanzamientos de sanción deberán realizarse de acuerdo a las reglas del juego. Un jugador o entrenador podrá declinar hacer un lanzamiento de sanción mediante señales manuales no verbales y diciendo "declinación". El equipo que decline lanzar un penal, se quedará con la posesión del balón.



6.1 Sanciones Personales

6.1.1 Short Ball (Balón Corto)

Cuando el balón haya sido lanzado y se detenga antes de llegar al área de equipo del equipo defensor se pitará pelota muerta (dead ball) y se penalizará con una sanción al equipo que haya efectuado el lanzamiento.

6.1.2 High Ball (Balón Alto)

El balón deberá tocar el suelo por lo menos una vez en el área de equipo (o área de lanzamiento) después de ser lanzado por el jugador. Si no es así, el lanzamiento contará, pero no anotará ninguna puntuación.

6.1.3 Long Ball (Balón Largo)

El balón deberá tocar el suelo por lo menos una vez en el área neutral. Si no es así, el lanzamiento contará pero no se anotará ninguna puntuación.

6.1.4 Eyeshades (Antifaz)

Cualquier jugador del campo que se toque el antifaz será sancionado. Un jugador que abandone el campo durante una situación de lanzamiento de sanción no podrá tocarse el antifaz; si lo hiciera será sancionado. Si durante el juego, una situación de tiempo muerto o cualquier otra interrupción del partido, un jugador desea tocarse el antifaz, deberá pedir permiso al árbitro y, si éste se lo concede, se volverá de espaldas antes de tocarlo.

6.1.5 Illegal Defense (Defensa Ilegal)

El primer contacto de defensa con el balón deberá hacerlo un jugador que tenga alguna parte de su cuerpo en contacto con su área de aterrizaje. (línea de 6mtrs)

6.1.6 Personal Delay of Game (Retraso Personal del Juego)

Se impondrá una sanción por retraso personal del juego cuando:

- a) el jugador sea reorientado por cualquier persona que no sea un compañero de equipo en el campo;
- b) ese jugador no esté preparado para empezar a jugar cuando el árbitro de la señal.

6.1.7 Personal Sportmanlike Conduct (Conducta Personal Antideportiva)

Si un árbitro determina que un jugador en el campo se comporta de una manera antideportiva, le impondrá una sanción personal. Además, cualquier conducta antideportiva podrá castigarse con la expulsión del campo de juego, o de las instalaciones, e incluso del torneo, si el árbitro considera que la situación lo exige. Un jugador expulsado por este motivo no podrá ser reemplazado durante ese partido. Cualquier contacto físico intencionado hacia un árbitro o juez conllevará la inmediata expulsión de ese jugador del partido y de la instalación.

6.1.8 Noise (Ruido)

Cualquier ruido excesivo realizado por el jugador que efectúa el lanzamiento en el momento de efectuar el mismo y que dificulte la acción del equipo defensor será sancionado.

6.2 Sanciones de equipo

6.2.1 Ten Seconds (Diez Segundos)

El equipo/jugador atacante dispone de diez (10) segundos para efectuar el lanzamiento, después de que se haya producido el primer contacto defensivo con el balón, por parte de cualquier jugador del equipo. Cuando a un equipo le sea concedido un tiempo muerto, sustitución y/o cualquier otra parada del juego, antes de que se haya lanzado el balón, dicho equipo tendrá solamente el tiempo restante para lanzar el balón o se considerará una sanción. El reloj de 10 segundos se pondrá a cero en cualquier momento que el árbitro decreta un tiempo muerto oficial.

6.2.2 Team Delay of Game (Retraso del Juego del Equipo)

Se impondrá una sanción de retraso del juego del equipo cuando:

- a) un equipo no esté preparado para empezar a jugar cuando el árbitro de la señal;

- b) una acción efectuada por ese equipo impida que continúe el juego;
- c) ese equipo realice una sustitución durante el descanso sin notificarlo al árbitro;
- d) el equipo solicita un cuarto tiempo muerto;
- e) el equipo solicita una cuarta sustitución.

6.2.3 Team Sportmanlike Conduct (Conducta Antideportiva del Equipo)

Si un árbitro determina que cualquier miembro del equipo, en el área del banquillo, o cualquier otro miembro de la delegación del equipo presente en ese partido se comporta de una manera antideportiva, impondrá a ese equipo una sanción. Además, cualquier conducta antideportiva podrá castigarse con la expulsión del campo de juego, o de las instalaciones, e incluso del torneo, si el árbitro considera que la situación lo exige.

6.2.4 Illegal Coaching (Instrucciones Antirreglamentarias)

Los miembros del equipo situados en el banco solo podrán comunicarse con los jugadores de cancha durante recesos oficiales en el juego (silbato de detención), y solo hasta que el árbitro diga "quiet please". (Tiempos muertos, sustituciones o interrupciones oficiales del juego). También podrán dar instrucciones después de que un tiro penal sea anunciado por el árbitro.

Los técnicos NO podrán comunicarse con los jugadores de cancha durante los tiros extra.

Si el árbitro considera que alguien del área del banquillo del equipo está dando instrucciones, dictará una sanción contra ese equipo. Si se produjera un segundo incidente similar durante el mismo partido, esa persona será expulsada de la instalación y se impondrá una sanción al equipo. (Team penalty)

6.2.5 Noise (Ruido)

Un ruido excesivo realizado por el equipo que efectúa el lanzamiento en el momento de efectuar el mismo o cuando el balón ha sido lanzado será sancionado.

REGLA 7 - LANZAMIENTOS EXTRAS

Si es preciso nombrar un ganador en caso de que, al terminar el encuentro, se haya producido un empate en el marcador, el resultado del partido se determinará por medio de lanzamientos extras.

7.1 Número de lanzamientos extras

El número de lanzamientos extras lo determinará el número mínimo de jugadores enumerados en la hoja de alineación.

7.2 Sorteo para los lanzamientos extras

Antes de comenzar los lanzamientos extras, se determinará quién ataca y quién defiende, mediante el lanzamiento de una moneda. El equipo que haya elegido lanzar primero, lo hará así en cada par de lanzamientos.

7.3 Orden de los lanzamientos libres

El orden de lanzamientos lo determinará la hoja de lanzamientos presentada por el entrenador antes de comenzar el encuentro. Esta hoja deberá incluir a todos los jugadores que se encuentren en el acta del encuentro. El primer jugador de cada lista entrará en el campo ayudado por un árbitro, y efectuarán sus lanzamientos. Esta secuencia se repetirá hasta que todos los jugadores del número mínimo hayan tenido oportunidad de lanzar y defender. El equipo que obtenga el mayor número de goles será declarado vencedor.

7.4 Lanzamientos extras de muerte súbita

Si después de los lanzamientos extras se mantuviera el empate, se repetirá el orden hasta que, habiendo dispuesto cada equipo de igual número de lanzamientos, uno de ellos haya obtenido ventaja. Antes de los lanzamientos extras de muerte súbita se lanzará de nuevo una moneda para determinar quién lanzará primero. Después de cada par de lanzamientos, se cambiará el orden de los equipos para lanzar primero.

7.5 Sanciones en los lanzamientos extras

Los lanzamientos extras se llevarán a cabo según las reglas existentes. No obstante, si se produjera una infracción ofensiva, sólo se anulará el lanzamiento. Si se produce una infracción defensiva, el lanzamiento se repetirá, a menos que se haya conseguido anotar.

7.6 Movimiento de jugadores

En todas las situaciones de lanzamientos extras, el árbitro ordenará a todas las personas que estén en el banquillo (entrenadores y ayudantes) y no vayan a realizar lanzamientos, que se trasladen al lado opuesto del campo. El resto de jugadores permanecerá en el banquillo del equipo, con el antifaz puesto, hasta que termine el encuentro. Los jugadores eliminados de la competición, o los que se hayan lesionado y no estén en condiciones de jugar, serán eliminados de la hoja de lanzamientos, y todos los que estuvieran más abajo en esa hoja avanzarán, manteniendo el orden.

REGLA 8 - AUTORIDAD ARBITRAL

En todas las cuestiones relativas a seguridad, reglas, procedimientos y juego, la decisión final será de los árbitros.

REGLA 9 - INJURIAS A LOS OFICIALES

Cualquier acción de un participante en un partido que sea denunciada por escrito por un Oficial Autorizado por IBSA ante el Subcomité de Goalball de IBSA, será debatida en la siguiente reunión ordinaria del Subcomité. Las sanciones contra dicho participante serán las que dicho Subcomité estime necesarias.

REGLA 10 – DISPUTAS

En caso de disputa entre un equipo y un oficial, sólo el entrenador titular podrá acercarse a los árbitros del partido. La discusión se llevará a cabo únicamente durante una pausa oficial del partido, y sólo cuando el árbitro haya reconocido la petición del entrenador.

El árbitro aclarará la cuestión en disputa al entrenador. En caso de que el entrenador no esté de acuerdo con la aclaración, el partido se reanudará y, a su finalización, el entrenador podrá realizar su protesta, mediante el formulario oficial de protesta de IBSA. Si el entrenador persiste en su protesta después de la aclaración del árbitro, podrá ser penalizado con un penal de equipo por retraso del juego. El árbitro podrá tomar cualquier otra decisión que considere necesaria.

COMANDOS DEL JUEGO DEL GOALBALL

A continuación, tenemos todos los comandos utilizados por el equipo de arbitraje y todos los comandos deben ser anunciados adecuadamente en inglés.

1. PLAY (Pelota en juego)
2. OUT (Pelota fuera del juego)
3. BLOCKED (Bloqueado, defendido)
4. BLOCKED OUT (Bloqueado para fuera)
5. BLOOD (Sangre)
6. CENTER (Posición central)
7. LINE OUT (Para fuera de la línea lateral distante de 1.5 m)
8. QUIET PLEASE (Silencio, por favor!)
9. GAME (Fin del juego)
10. HALF TIME (Medio tiempo)
11. GOAL
12. NO GOAL
13. OWN GOAL (Gol en contra)
14. NO THROW (Lanzamiento invalido)
15. NOISE (Barullo, ruido)
16. OFFICIAL 'S TIME OUT (Tiempo oficial del árbitro)
17. TIME OUT + NOMBRE DEL EQUIPO (Tiempo del equipo X)
18. MEDICAL TIME OUT (Tiempo medico)
19. SUBSTITUCION + NOMBRE DE LA EQUIPO + OUT + NUMERO DEL JUGADOR QUE VAI SALIR + IN + NUMERO DEL JUGADOR QUE VAI ENTRAR. (Substitución del equipo X)
20. MEDICAL SUBSTITUCION + NOMBRE DE LA EQUIPO + OUT + NUMERO DEL JUGADOR QUE VAI SALIR + IN + NUMERO DEL JUGADOR QUE VAI ENTRAR. (Substitución medica del equipo X)
21. PREMATURE THROW (Lanzamiento prematuro)
22. BALL OVER (Retrosceso de la pelota después de un bloqueo)
23. DEAD BALL (Pelota muerta)
24. PASS OUT (Pase para fuera)
25. SHORT BALL (Pelota corta)
26. HIGH BALL (Pelota alta)
27. LONG BALL (Pelota larga)
28. EYESHADES (Antifaz)
29. ILLEGAL DEFENSE (Defensa ilegal)
30. PERSONAL DELAY OF GAME (Retardo individual del juego)
31. PERSONAL UNSPORTMANLIKE CONDUCT (Conducta antideportiva individual)
32. TEAM PENALTY (Penalidad del equipo)
33. TEN SECONDS (Diez segundos)
34. ILLEGAL COACHING (Instrucción ilegal)
35. TEAM DELAY OF GAME (Retardo del equipo para comenzar o reempezar el juego)
36. TEAM UNSPORTMANLIKE CONDUCT (Conducta antideportiva del equipo)
37. PENALTY DECLINED (Penalti rehusado)
38. EQUIPMENT CHECK (Chequeo de materiales/instalaciones)
39. EYEPATCHES (Parches oculares)
40. WET FLOOR (Piso mojado)
41. FIFTEEN SECONDS (Quince segundos)
42. THIRTY SECONDS (Treinta segundos)
43. WARNING (Aviso antes de aplicación de alguna penalidad)

44. TABLE'S CLARIFICATION (Esclarecimiento con la mesa)

RESUMEN**CANCHA**

- LA MISMA QUE LA DEL VOLLEYBALL: 18 m ancho. X 9 m largo.
- DEBE TER UN HILO DEBAJO DE LA CINTA, PARA LA ORIENTACION DE LOS JUGADORES.
- LINE OUT: 1.5 A PARTIR LAS LINEAS LATERALES.

MATERIALES

- PELOTA OFICIAL DE GOALBALL – 1.250 GRAMOS.
- ANTIFAZ OPACO.
- ARCOS DE 9 m de ancho y 1.30 de alto.
- UNIFORMES CON NUMEROS GRANDES (20 cmts. de alto como mínimo) Y PROTECCIÓN PARA CODOS Y RODILLAS.

EQUIPO DEL ARBITRAJE

- 2 ARBITROS PRINCIPALES
- 4 JUECES DE LINEA
- 1 PLANILLERO GENERAL
- 1 CRONOMETRISTA GENERAL
- 2 CRONOMETRISTAS DE 10 SEGUNDOS

TIEMPOS

- (TEAM) TIME OUT
- OFFICIAL'S TIME OUT
- MEDICAL TIME OUT

INFRACCIONES

PREMATURE THROW
PASS OUT

DEAD BALL
BALL OVER

PENALIDADES

INDIVIDUALES	EQUIPO
SHORT BALL	10 SECONDS
HIGH BALL	ILLEGAL COACHING
LONG BALL	TEAM DELAY OF GAME
EYESHADES	TEAM UNSPORTMANLIKE CONDUCT
NOISE	NOISE
ILLEGAL DEFENSE	
PERSONAL DELAY OF GAME	
PERSONAL UNSPORTMANLIKE CONDUCT	

RESUMEN DE ANOTACIONES EN PLANILLA

SÍMBOLO	SITUACIÓN
I	PASS OUT – BALL OVER
Nº/I	PREMATURE THROW EYESHADES– NOISE
P	ILLEGAL DEFENSE - PERSONAL DELAY OF GAME PERSONAL UNSPORTMANLIKE CONDUCT
Nº/P	HIGH BALL – SHORT BALL – LONG BALL
T	TEAM PENALTY



N°	GOAL
Δ	OWN GOAL



**JUEGOS
NACIONALES
EVITA
ADAPTADOS**

REGLAMENTO DE TENIS DE MESA ADAPTADO

JUEGOS EVITA

Categoría Sub.18

SISTEMA DE COMPETENCIA - Un equipo por provincia.

El equipo deberá estar conformado por 3 (tres) atletas y 2 (dos) acompañantes.

División en clases:

Los atletas con discapacidad se dividen en clases de competición dependiendo de la funcionalidad específica de cada atleta, y de acuerdo con el sistema de clasificación de la Federación Internacional de Tenis de Mesa. Un clasificador habilitado será el encargado de la clasificación de los jugadores.

Los equipos deberán estar conformados por 3 (tres) atletas exclusivamente según se detalla a continuación:

- Dos atletas con discapacidad motriz, pudiendo ser en silla de ruedas (Clases 1 a 5), o de pie (Clases 6 a 10) - Un atleta con discapacidad intelectual. (Clase 11)

Dentro de todos los equipos se estipula la obligatoriedad de que alguno de los integrantes sea una dama, sin importar la clase de competición, entendidas como las clases de 1 a 11.

Federados: podrán participar atletas federados siempre y cuando no hayan obtenido previamente medallas en eventos internacionales.

Singles y Equipos

Las clases de competición se abrirán únicamente con la participación mínima de 3 atletas, en caso contrario se combinarán con la clase inmediata superior y así sucesivamente.

Si un atleta es clasificado para participar en la competencia de pie, es decir en las clases 6 a 10, no podrá participar en las clases 1 a 5.

Singles

Zonas de 3 o 4 jugadores, (prioridad zonas de 4 jugadores), todos contra todos. Los primeros 2 clasificados pasan directamente a una zona final eliminación directa.

Los atletas no clasificados pasan a una llave B eliminación directa.

En el caso de contar con un mínimo inferior a 6 jugadores en una determinada clase se realizará una zona única en la modalidad de todos contra todos.

Todos los partidos se disputarán al mejor de 5 sets.

Equipos

Se permitirá la combinación de equipos mixtos conformados por 2 provincias siempre que una provincia no tenga la posibilidad de armar su equipo completo.

Zonas de 3 o 4 equipos, (prioridad zonas de 3 equipos), todos contra todos. Los primeros 2 clasificados pasan directamente a una zona final eliminación directa.

No se realizará llave de perdedores.

En el caso de contar con un mínimo inferior a 6 equipos en una determinada clase se realizará una zona única en la modalidad de todos contra todos.

El sistema de juego será Copa Davis modificado: 2 singles y 1 doble. Será ganador el equipo que primero alcance los 2 puntos.

Todos los partidos se disputarán al mejor de 5 sets.

Reglamento técnico de juego

Se utilizará el reglamento aprobado por la Federación Internacional de Tenis de Mesa.

Versión actualizada y traducida al español 2016/2017:

<http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento%20Tecnico%20de%20Juego%20Version%202.pdf>

Habrará una zona de entrada en calor, la cual podrá ser utilizada por cualquier jugador.

Síntesis del reglamento

2.1 La Mesa

2.1.1 La superficie superior de la mesa, conocida como superficie de juego, será rectangular, con una longitud de 2.74 cm. y una anchura de 1.525 cm. y estará situada en un plano horizontal a 76 cm. del suelo.

2.1.2 La superficie de juego no incluye los laterales de la parte superior de la mesa.

2.1.3 La superficie de juego puede ser cualquier material y por proporcionará un bote uniforme de aproximadamente 23 cm. al dejar caer sobre ella una pelota reglamentaria desde una altura de 30 cm.

2.1.4 La superficie de juego será de color oscuro, uniforme y mate, con una línea lateral blanca de 2 cm. de anchura a los largos de cada borde de 2.74 y una línea de fondo blanca de 2 cm. de anchura a lo largo de cada borde de 1.525 cm.

2.1.5 La superficie de juego estará dividida en dos campos iguales por una red vertical paralela a las líneas de fondo y será continua en toda el área de cada campo.

2.1.6 Para dobles, cada campo estará dividido en dos medios campos iguales por una línea central blanca de 3 mm de anchura y paralela a las líneas laterales; la línea central será considerada como parte de cada medio campo derecho.

2.2 EL CONJUNTO DE LA RED

2.2.1 El conjunto de la red consistirá en la red, su suspensión y los soportes, incluyendo las fijaciones que lo sujetan a la mesa.

2.2.2 La red estará suspendida de una cuerda sujeta en cada uno de sus extremos a un soporte vertical de 15,25 cm. de altura; el límite exterior de los soportes estará a 15,25 cm. por fuera de las líneas laterales.

2.2.3 La parte superior de la red estará, en toda su longitud, a 15.25 cm. sobre la superficie de juego.

2.2.4 La parte inferior de la red deberá estar, en toda su longitud lo más cerca posible de la superficie de juego, y los extremos de la red lo más cerca posible de los soportes.

2.3 LA PELOTA

2.3.1 La pelota será esférica, con un diámetro de 40 mm.

2.3.2 La pelota pesara 2.7 gramos.

2.3.3 La pelota será de celuloide o de un material plástico similar, blanca o naranja y mate.

2.4 LA RAQUETA

2.4.1 La raqueta puede ser de cualquier tamaño, forma o peso, pero la hoja deberá ser plata y rígida.

2.4.2 Como mínimo, el 85% del grosor de la hoja será de madera natural, la hoja puede estar reforzada en su interior con una capa adhesiva de un material fibroso tal como fibra de carbono, fibra de vidrio o papel prensado, pero sin sobrepasar el 7.5 % del grosor total o 0.35 mm. Siempre la dimensión inferior.

2.4.3 El lado de la hoja usado para golpear la pelota estará cubierto, bien con goma de picos normal con los picos hacia fuera y un grosor total no superior a 2 mm. Incluido el adhesivo, o bien con goma sándwich con los picos hacia dentro o hacia afuera y un grosor total no superior a 4 mm. Incluido el adhesivo.

2.4.3.1 La goma de picos normal es una capa sencilla de goma no celular, natural o sintética, con picos distribuidos de manera uniforme por su superficie, con una densidad no inferior a 10 por cm² si superior a 50 cm².

2.4.3.2 La goma sándwich es una capa sencilla de goma celular, cubierta exteriormente por una capa sencilla de goma de picos normal, el grosor de la goma de picos no debe sobrepasar los 2 mm.

244 El recubrimiento llegara hasta los límites de la hoja, pero sin sobrepasar, si bien la parte más cercana al mango y que se sujeta con los dedos puede quedar sin descubierto o cubrirse con cualquier material.

245 La hoja, cualquiera capa en su interior y todo recubrimiento o capa adhesiva en el lado usado para golpear la pelota, serán continuos y de grosor uniforme.

246 La superficie del recubrimiento de los lados de la hoja, o la de un lado si este queda sin cubrir, será mate, de color rojo vivo por un lado y negro por el otro.

247 Pueden permitirse leves alteraciones en la continuidad de la superficie, o en la uniformidad de su color, debidas a roturas accidentales o uno, siempre y cuando las características de la superficie no sufran cambios significativos.

248 Al comienzo de un partido y siempre que cambie la raqueta durante el mismo, un jugador mostrara a su contrincante y al árbitro la raqueta que va a usar, y permitirá que la examinen.

2.5 DEFINICIONES

2.5.1 Una jugada es el periodo durante el cual estará en juego la pelota.

2.5.2 La pelota estará en juego desde el último momento en que permanece inmóvil en la palma de la mano libre antes de ser puesta en servicio intencionalmente hasta que la jugada se decide como tanto o anulación.

2.5.3 Una anulación es una jugada cuyo resultado no es anotado.

2.5.4 Un tanto es una jugada cuyo resultado es anotado.

2.5.5 La mano de la raqueta es la mano denominada empuñadura.

2.5.6 La mano libre es la mano con la que no se empuña la raqueta.

2.5.7 Un jugador golpea la pelota si, estando en juego, la toca con su raqueta empuñada con la mano, o con la misma mano por debajo de la muñeca.

2.5.8 Un jugador obstruye la pelota si él, o cualquiera cosa que vista o lleve, la toca cuando está por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia esta y no ha sobrepasado su línea de fondo, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

2.5.9 El servidor es el jugador que ha de golpear en primer lugar la pelota en una jugada.

2.5.10 El restador es el jugador que ha de golpear en segundo lugar la pelota en una jugada.

2.5.11 El árbitro es la persona designada para dirigir un partido o encuentro.

2.5.12 El árbitro asistente es la persona designada para asistir al árbitro en ciertas decisiones.

2.5.13 Lo que un jugador viste o lleva incluye todo lo que vestía o llevaba al comienzo de la jugada, excluida la pelota.

2.5.14 Se considera que la pelota pasa por encima o alrededor del conjunto de la red, si para por cualquier lugar que no sea entre la red y los soportes de esta o entre la red y la superficie de juego.

2.5.15 Se considera que la línea de fondo se prolonga indefinidamente en ambas direcciones.

2.6 SERVICIO CORRECTO.

2.6.1 El servicio comenzara con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor.

2.6.2 Después, el servidor lanzara la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimirle efecto, de manera que se eleve al menos 16 cm. tras salir de la palma de la mano libre y luego caiga sin tocar nada antes de ser golpeada.

2.6.3 Cuando la pelota está descendiendo, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y después de pasar por encima o alrededor del conjunto de la red, toque directamente el campo del restador, en dobles, la pelota tocara sucesivamente el medio campo derecho del servidor y del restador.

2.6.4 Desde el comienzo del servidor hasta que es golpeada, la pelota estará por encima del nivel de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor, y no será escondida al restador por ninguna parte del cuerpo o vestimenta del servidor o su compañero de dobles.

2.6.5 Es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro o árbitro asistente pueda ver que cumple con los requisitos del buen servicio.

2.6.5.1 Si no hay árbitro asistente y arbitro esta dudoso sobre la legalidad de un servicio, puede, en la primera ocasión de un partido, advertir al servidor sin conceder un tanto.

2.6.5.2 Si posteriormente en el partido, un servicio del jugador o de su compañero de dobles es de dudosa legalidad, por la misma o cualquier otra razón, el restador ganara un tanto.

2.6.5.3 Siempre que haya un claro incumplimiento de los requisitos de un servidor correcto no se dará advertencia alguna y el restador ganara un tanto.

2.6.6 Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando él considere que una determinada discapacidad física impide su cumplimiento.

2.7 DEVOLUCION CORRECTA.

2.7.1 Tras haber servida o devuelta, la pelota será golpeada de forma que pase por encima o alrededor del conjunto de la red y toque el campo oponente, bien sea directamente o tras haber tocado el conjunto de la red.

2.8 ORDEN DE JUEGO.

2.8.1 En individuales, el servidor hará primero un servicio correcto; el restador hará entonces una devolución correcta, y en lo sucesivo, servidor y restador harán devoluciones correctas alternativamente.

2.8.2 En dobles, el servidor hará primero un servicio correcto, el restador hará entonces una devolución correcta, el compañero del servidor hará entonces una devolución correcta; el compañero del restador hará entonces una devolución correcta y en lo sucesivo, cada jugador por turno, y en ese orden, hará una devolución correcta.

2.9 ANULACION.

2.9.1 La jugada será anulada:

2.9.1.1 Si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor de ella, siempre y cuando por lo demás el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el restador o su compañero.

2.9.1.2 Si se efectúa el servicio cuando el restador o pareja restadora no están preparados, siempre que ni el restador ni su compañero intenten golpear la pelota.

2.9.1.3 Si los fallos en el servicio o al hacer una devolución correcta, o cualquier otro cumplimiento de las reglas, se deben a alteraciones fuera del control del jugador.

2.9.1.4 Si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego.

2.9.2 Se puede interrumpir el juego:

2.9.2.1 Para corregir un error en el orden del servicio, resto o lados;

2.9.2.2 Para introducir la regla de aceleración.

2.9.2.3 Para amonestar o penalizar a un jugador o pareja.

2.9.2.4 Cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar el resultado de la jugada.

2.10 TANTO.

2.10.1 A menos que la jugada sea anulada, un jugador ganara un tanto:

2.10.1.1 Si su oponente no hace un servicio correcto.

2.10.1.2 Si su oponente no hace una devolución correcta.

2.10.1.3 Tras haber realizado un servicio correcto o una devolución correcta, la pelota toca cualquier cosa, excepto el conjunto de la red, antes de ser golpeada por su oponente.

2.10.1.4 Si la pelota pasa más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras ser golpeada por su oponente.

2.10.1.5 Si su oponente obstruye la pelota.

2.10.1.6 Si su oponente golpea la pelota dos veces consecutivas.

2.10.1.7 Si su oponente golpea la pelota con un lado de la hoja de la raqueta cuya superficie no cumple los requisitos indicados en los artículos 2.4.3, 2.4.4, y 2.4.5.

2.10.1.8 Si su oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, mueve la superficie de juego.

2.10.1.9 Si su oponente, o cualquier cosa que este vista o lleve, toca el conjunto de la red.

2.10.1.10 Si su oponente toca la superficie de juego con la mano libre.

2.10.1.11 Si en doble uno de los oponentes golpea la pelota fuera de orden establecido por el primer servidor y el primer restador.

2.10.1.12 De acuerdo con lo estipulado en la regla de aceleración (2.15.2)

2.11 JUEGO.

2.11.1 Ganara un juego el jugador o pareja que primero alcance los 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos, en este caso, ganara el juego el primer jugador o pareja que posteriormente obtengan dos tantos de diferencia.

2.12 PARTIDO.

2.12.1 Un partido se disputará al mejor de cualquier número impar de juego.

2.13 ORDEN DEL SERVICIO, RESTO Y LADOS.

2.13.1 El derecho a elegir el orden inicial de servir, restar o lado de la mesa será decidido por sorteo, y el ganador puede elegir servir o restar primero, o empezar en un determinado lado de la mesa.

2.13.2 Cuando un jugador o pareja ha elegido servir o restar, o empezar en un lado determinado, el otro jugador o pareja tendrá la otra elección.

2.13.3 Después de cada dos tantos anotados el restador o pareja restadora pasara a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas

hayan anotado diez tantos o esté en vigor la regla de aceleración. En estos últimos casos, el orden del servicio y del resto será el mismo, pero cada jugador servirá tan solo un tanto alternativamente.

2.13.4 En cada juego de un partido de dobles, la pareja que tiene el derecho de servir en primer lugar elegirá cuál de los dos jugadores lo hará primero, y en el primer juego la pareja restadora decidirá cuál de los dos jugadores restará primero; en el siguiente juego del partido, una vez elegido el primer jugador, el primer restador será el jugador que le servirá en el juego anterior.

2.13.5 En dobles, en cada cambio de servicio, el anterior restador pasara a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasara a ser restador.

2.13.6 El jugador o pareja que sirva primero en un juego restara en primer lugar en el siguiente juego del partido. En el último juego posible de un partido de dobles, la pareja restadora cambiara su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.

2.13.7 El jugador o pareja que comienza en un juego en un lado de la mesa comenzara el siguiente juego del partido en el otro lado, y en el último juego posible de un partido, los jugadores o pareja cambiara de lado cuando el primero de los jugadores o pareja anote 5 tantos.

2.14 ERRORES EN EL ORDEN DEL SERVICIO RESTO O LADOS.

2.14.1 Si un jugador sirve o resta fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudara sirviendo y restando con aquellos jugadores que deberían servir y restar respectivamente según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al principio del partido; en dobles, el juego se reanudara con el orden de servicio elegido por la pareja que tenía derecho a servir primero en el juego durante el cual es advertido el error.

2.14.2 Si los jugadores no cambiaron de lado cuando debían haberlo hecho, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto se advierta el error, y se reanudara con los jugadores en los lados en que deberían estar según el tanto alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al comienzo del partido.

2.14.3 En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.

2.15 REGLA DE ACCELERACION.

2.15.1 Excepto que ambos jugadores o parejas hayan llegado a 9 tantos, la regla de aceleración entrara en vigor si un juego no ha finalizado tras diez minutos de duración, o en cualquier otro momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas

2.15.1.1 Si la pelota está en juego al jugarse al tiempo límite, el juego será interrumpido por el árbitro y se reanudara con el servicio del jugador que sirvió en la jugada que fue interrumpida.

2.15.1.2 Si la pelota no está en juego al llegarse al tiempo límite, el juego se reanudará con el servicio del jugador que resto en la jugada inmediatamente anterior.

2.15.2 A partir de ese momento, cada jugador servirá un tanto por turno hasta el final del juego y el jugador o pareja restadora ganara el tanto si hace 13 devoluciones correctas.

2.15.3 Una vez que haya entrado en vigor, la regla de aceleración se mantendrá hasta el final del partido.

REGLAS ADAPTADAS

1º) En un partido de dobles, en donde haya un jugador en silla de ruedas, la primera devolución será del jugador que esté ubicado como 1º restador, luego podrá ser devuelta por cualquiera de los dos libremente.

APÉNDICE H del Manual para Oficiales de Partido de la ITTF.

Reglas y Reglamentos para Competiciones Paralímpicas de Tenis de Mesa

GENERAL

Los atletas con discapacidad se separan en clases, dependiendo de las lesiones y limitaciones descritas en el sistema de clasificación. Un panel de clasificación internacional es el encargado de la clasificación de los jugadores a nivel internacional. • Clases 1 -5 para jugadores en silla de ruedas • Clases 6-10 para jugadores de pie • Clase 11 para jugadores con discapacidad intelectual

Cuanto menor sea el número de clase, más severa es la discapacidad.

Después de haber sido clasificados en un nivel internacional, un jugador posee una tarjeta de clasificación internacional (ICC) que especifica su clase y su deporte. El ICC contiene secciones indicando cualquier limitación física (por ej. Que le impida hacer un servicio legal) o requerimiento permanente por razones médicas (vendajes, corsets, o sillas de ruedas modificadas).

Si un jugador juega un campeonato internacional por primera vez y no tiene ICC, su país le otorgará una clasificación temporal. Luego será clasificado en los campeonatos y se le será asignada la clasificación correspondiente a su deporte. También es necesario para algunos jugadores, a lo largo del tiempo, ser reclasificados debido a una discapacidad progresiva. Estos están especificados en una lista comunicada a los clasificadores, jueces generales y organizadores antes del torneo. La clasificación o revisión de los jugadores especificados es organizada por los clasificadores el día previo al inicio del torneo y esto concluye antes que el Juez General haga el sorteo de los eventos individuales, teniendo en cuenta cualquier cambio en la clasificación de los jugadores.

Si un jugador no se ha presentado a la clasificación no le será permitida la participación en la competencia, a discreción del Juez General, y podrá recibir sanciones de parte de la ITTF.

SILLA DE RUEDAS

Las sillas deben tener al menos dos ruedas grandes y una pequeña en el inicio de la jugada. Si por alguna razón durante el partido, las ruedas de la silla de un jugador se sueltan y la silla queda con no más de dos ruedas, entonces la jugada se debe parar inmediatamente y un punto otorgado a su oponente.

En la prueba de individual y equipos, ninguna parte del cuerpo por encima de las rodillas puede ser sujeta a la silla ya que esto podría mejorar el balance. Sin embargo, si el jugador requiere ciertos vendajes por razones médicas, esto deberá estar especificado en su tarjeta de clasificación y se tendrá en cuenta cuando se analice la clase del jugador. En torneos abiertos, vendajes y otras ataduras serán permitidos.

La altura de un cojín, o máximo dos, en condiciones de juego está limitada a 15 cm., sin ningún otro añadido en la silla de ruedas.

Si el jugador debe usar un cinturón (alrededor de la cintura) y/o un corset debido a su discapacidad, deberá demostrar que es necesario para satisfacer el panel de clasificación.

La responsabilidad recae en el jugador para llamar la atención sobre el uso de dicho equipamiento al jefe clasificador, ya sea al inicio o durante las revisiones de clasificación.

Permiso para usar un cinturón o corset podrá ser otorgado bajo las siguientes condiciones:

- esto deberá estar especificado en la tarjeta internacional de clasificación del jugador por el jefe clasificador en el torneo internacional respectivo.
- el jugador deberá proporcionar explicación por parte de su médico, quien debe certificar el periodo por el cual el cinturón y/o corset es requerido. Este certificado deberá tener fecha y firma

del médico y presentado al jefe clasificador en el torneo respectivo. El jugador debe reportar esta situación al juez general antes del inicio de la competición en la cual tomará parte.

Si cualquier estructura de soporte adicional se agrega a la silla de ruedas, los jugadores deben solicitar la clasificación o reclasificación para esta silla modificada. Cualquier adición a la silla de ruedas sin reclasificación y autorización escrita en la tarjeta de clasificación internacional será considerada ilegal y el jugador podrá ser descalificado.

Las mesas deben permitir el acceso de las sillas de ruedas sin obstruir las piernas del jugador y también permitir el acceso de dos sillas de ruedas para los partidos de dobles.

REGLAS PARA EL JUEGO EN PIÉ

No hay excepciones a las Reglas del tenis de mesa para jugadores en pié discapacitados.

Todos los jugadores juegan de acuerdo con las Reglas y Reglamentos de la ITTF. En las tarjetas de clasificación hay una sección indicando que limitaciones, si hay alguna, tiene un jugador para efectuar un servicio legal.

CONDUCCIÓN DEL PARTIDO

Para un jugador, el tiempo adecuado para su recuperación médica, pero en ningún caso más allá de 10 minutos, puede ser permitido por el juez general después de consultar al Clasificador o al médico del torneo, si un jugador no es capaz de jugar temporalmente debido a la naturaleza de su discapacidad o condición.

ADAPTADOS

BOCCIAS

Categoría

Las edades de los atletas participantes en esta edición de los juegos, ha sido fijada en 13 años como mínimo y 18 como máximo, en ambos casos, las mismas deberán ser cumplidas en el año 2018.

Introducción

Las reglas presentadas en este texto describen cómo es el juego de la Bocha.

Las Reglas de Juego se aplican en todas las competiciones nacionales celebradas bajo los auspicios de la Secretaria de Deportes de la Nación (SDN). La SDN podrá añadir puntos de aclaración al Reglamento, con el visto bueno del Delegado Técnico designado por ella, sin embargo, dichos puntos no podrán alterar el significado de las reglas.

Espíritu de juego

La ética y el espíritu del juego son similares al tenis. La participación del público es bienvenida, sin embargo, se fomenta que, tanto espectadores como miembros de equipos que no estén compitiendo, guarden silencio durante el acto de lanzamiento de la bola por parte del jugador.

Cada delegación provincial incluirá dos atletas: uno de la categoría individual BC1 y otro de la categoría individual BC3. La delegación de Bocha estará integrada, además, por un Técnico-Asistente para el atleta BC1 y un Técnico-Asistente para el Atleta BC3, para un total de cuatro personas.

1 ATLETA DE CATEGORIA INDIVIDUAL BC1 – (MASCULINO O FEMENINO)	1 TECNICO- ASISTENTE
1 ATLETA DE CATEGORIA INDIVIDUAL BC3 (MASCULINO O FEMENINO)	1 TECNICO - ASISTENTE

No es aconsejable la participación de familiares como acompañantes o asistentes dentro de la delegación

REGLAMENTO DE BOCCIAS

1- Definiciones

Bola Blanca	Es la bola blanca o diana
Bola	Una de las bolas rojas o azules
Competidor	En competición individual, un competidor estará compuesto por un solo (1) jugador. En equipos y parejas, un competidor estará compuesto por tres (3) y dos (2) miembros respectivamente, considerándose al equipo/pareja como una unidad.
Terreno de juego	Es el área de juego delimitada por las líneas del campo. Esto incluye los boxes de lanzamiento.
Partido	Es una competición entre dos competidores en la que se juega un número determinado de parciales.
Parcial	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	Instrumentos de ayuda para jugar, utilizados por los jugadores de la categoría BC3, por ejemplo, una rampa o canaleta.
Infracción	Es cualquier acción realizada por un jugador, competidor, sustituto, auxiliar o entrenador, que sea contraria a las reglas del juego.
Lanzamiento	Término utilizado para definir la acción de lanzar una bola hacia al campo. Se incluye el lanzamiento, patada o deslizamiento de la bola cuando se utiliza un material auxiliar (rampa o canaleta).
Bola Perdida	Es una bola que ha salido fuera del campo tras haber sido lanzada, o una bola retirada del campo por el árbitro como consecuencia de una infracción, o una bola que no ha sido lanzada una vez acabado el tiempo del competidor.
Parcial Interrumpido	Es cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego, ya sea accidental o deliberadamente.
Línea V	Línea que la bola blanca debe sobrepasar para ser considerada en juego.
Tarjeta Amarilla	Más o menos de 7x10 cm. El árbitro mostrará esta tarjeta para señalar una amonestación.
Tarjeta Roja	Más o menos de 7x10 cm. El árbitro mostrará esta tarjeta para señalar una descalificación.
Balanza	Usada para pesar las bolas con una precisión de 0.01g.
Medidor de bolas	Usado para confirmar la circunferencia de las bolas.

2 . Equipamiento e Instalaciones

Todos los requerimientos necesarios para llevar a cabo el campeonato deben ser proporcionados por el Comité Organizador de los Juegos y aprobados por el Delegado Técnico que la **SDN** designe. La clasificación del material debe tener lugar antes del inicio de la competición. Estará dirigida por el Árbitro Principal y/o personas designadas por él, a la hora determinada por el Delegado Técnico. Lo ideal sería que tuviera lugar 24 horas antes del inicio del juego. El material que debe pasar clasificación incluye: bolas, sillas de ruedas, material auxiliar (rampa o canaletas), punteros de cabeza, de brazo o boca, etc. El

material, (por ejemplo, sillas de ruedas, bolas, rampa o canaletas, punteros), estará sujeto a controles sorpresa en cualquier momento durante la competición y sólo a discreción del Árbitro Principal. Si algún material no cumple con los requisitos requeridos durante un control sorpresa o un control en cámara de llamadas, el jugador o competidor será sancionado con una amonestación según la regla 10. El material que no supere el control sorpresa o el control en cámara de llamadas no podrá ser usado en el terreno de juego, excepto que el jugador pueda repararlo para que lo supere. En el caso de bolas rechazadas, éstas serán confiscadas por el Comité Organizador hasta que finalice el último día de competición. La amonestación será anotada en el acta del partido y se colgará una notificación en la entrada de la Cámara de Llamadas. Si algún material no supera un segundo control sorpresa, el jugador recibirá una tarjeta roja (ref. 10.4.2) y será descalificado para ese partido.

21 1 Bolas de Bocha

Un juego de Bolas de Bocha está compuesto por seis bolas rojas, seis bolas azules y una Bola Blanca. Las Bolas de Bocha utilizadas en competiciones autorizadas deben cumplir los criterios establecidos por la BISFed.

211 . 1 Criterios de las Bolas de Bocha

Peso: 275g +/- 12g

Circunferencia: 270mm +/- 8mm

No se exigirán marcas comerciales en las bolas, siempre que se cumplan estos criterios.

212 . 2 Las bolas deben tener un color definido de rojo, azul y blanco, y deben estaren buenas condiciones sin ninguna marca visible de corte. No están permitidas las pegatinas en las bolas. El Árbitro Principal y, en última instancia el Delegado Técnico, tomarán la decisión final.

213 . 3 Test de medición de las bolas

2131 3 . 1 El peso de cada bola se determinará usando una balanza que tenga una precisión de hasta 0,01g.

2132 3 . 2 La circunferencia de la bola se medirá utilizando una plantilla rígida de 7 a 7,5mm de espesor, que contiene dos agujeros: uno de ellos con una circunferencia 278 mm ("el pequeño") y otro con una circunferencia de 278 mm (el "grande"). El procedimiento para medirla será el siguiente:

21321 . 2 . 1 Se comprobará que cada bola no pasa por su propio peso a través del agujero pequeño, poniendo la bola en la parte superior del mismo.

21322 . 2 . 2 Se comprobará que cada bola pasa a través del agujero grande. Esta comprobación consta de dos partes:

- 213221** **2 . 2 . 1** Se colocará cuidadosamente cada bola en la parte superior del agujero grande. La bola debe pasar a través de este agujero por su propio peso.
- 213222** **2.2.2** Se dejará caer cada bola desde una altura de 0,5m hacia el agujero grande de la plantilla. Será entonces cuando la plantilla será levantada LENTA Y CUIDADOSAMENTE para comprobar si la bola todavía pasa a través del agujero. Esta comprobación se repetirá hasta tres veces por cada bola, y éstas deben pasar esta prueba dos de las tres veces. Una bola será rechazada si falla dos veces. Se comprobará que cada bola no pasa por su propio peso a través del agujero pequeño, poniendo la bola en la parte superior del mismo.
- 2133** **3 . 3** El Árbitro Principal podrá realizar controles sorpresa adicionales según las reglas 2.1.3.1 y 2.1.3.2 en Cámara de Llamadas antes de cualquier partido.
- 2134** **3.4** Cualquier bola que no cumpla con la regla 2.1.3.1 o con la regla 2.1.3.2 será rechazada y retenida por el Árbitro Principal hasta el final de la competición; como una bola que no puede ser usada durante la competición.
- 22** **2 Aparatos de Medición**
- Los que se usan para medir la circunferencia de las bolas; así como para medir la distancia entre bolas en el terreno de juego.
- 23** **3 Marcador**
- Debe estar situado en una posición donde pueda ser visto por todos los jugadores del partido.
- 24** **4 Equipo de Medición de Tiempo**
- Siempre que sea posible, dicho equipo debería ser electrónico.
- 25** **5 Recipiente de Bolas Perdidas**
- Cuando una bola de Bocha se considera perdida debe colocarse en el recipiente de bolas perdidas, de manera que todos los competidores puedan ver cuántas bolas hay en dicho recipiente.
- 26** **6 Indicador de Color Rojo/Azul**
- Pala de color utilizada por el árbitro para indicar qué competidor (rojo o azul) debe jugar.
- 27** **7 El Terreno de Juego**
- 271** **. 1** La superficie debe ser llana y lisa como hormigón pulido, parque o goma sintética. La superficie debería estar limpia. Nada puede ser utilizado para interferir en la superficie de juego (por ejemplo, tiza, talco, etc.).
- 272** **. 2** Las dimensiones son 12.5m x 6m (ref. Anexo 3 ± Terreno de Juego).

- 273** . **3** Todas las líneas del terreno de juego tendrán entre 2cm y 5cm de ancho y deben ser fácilmente reconocibles. Debería ser utilizada cinta adhesiva para marcar las líneas. Cinta de 4 o 5cm serán usadas para las líneas exteriores: línea de lanzamiento, línea de V; y cinta de 2cm para las líneas internas: las líneas de separación de boxes y la cruz. Tamaño de la cruz: 25cm, usando cinta de 2cm.
- 274** . **4** El área de lanzamiento está dividida en seis boxes de lanzamiento.
- 275** . **5** El área entre la línea de lanzamiento y la V delimita el área donde, si la Bola Blanca se detiene, ésta es no válida.
- 276** . **6** La "+" central marca el lugar donde se vuelve a poner la Bola Blanca, y es también la posición donde se coloca la Bola Blanca en el parcial de desempate. 2
- 277** . **7** Todas las mediciones de las líneas exteriores del terreno de juego se medirán desde el borde interior de la cinta correspondiente. Las líneas que dividen los boxes de lanzamiento y la cruz serán medidas haciendo una marca con un lápiz fino y poniendo la mitad de la cinta encima de esa marca. La cinta que marca la línea frontal de lanzamiento se colocará en el exterior de los 2,50m. La V se ubicará dentro de la zona no válida de la Bola Blanca (ref. Anexo 3 ± Terreno de Juego).

3 Aptos para el juego

31 **1** Los deportistas aptos para competir están descritos de manera detallada en las Reglas de Clasificación de la BISFed, las cuales contienen detalles de los perfiles de clasificación, así como del proceso a seguir para la clasificación de un deportista, su reclasificación y protestas. No participan del juego personas con síndrome down, con retraso madurativo

32 **2** **Las edades de los atletas participantes en esta edición de los juegos, ha sido fijada en 13 años como mínimo y 18 como máximo, en ambos casos, las mismas deberán ser cumplidas en el año 2018 .**

4 Divisiones de juego

41 **1** **General** Hay siete divisiones de juego.

En cada división juegan competidores de ambos géneros. Las divisiones son:

Individual BC 1

Individual BC 2

Individual BC 3

Individual BC 4

Parejas BC3, para jugadores clasificados como BC 3

Parejas BC4, para jugadores clasificados como BC 4

Equipos BC1/2, para jugadores clasificados como BC 1 y BC 2

411 .1 En estos juegos se aceptarán jugadores de las categorías BC1 y BC3, referenciados en los ítems 4.2 y 4.4 del presente reglamento.

42 Individual BC1

Participarán en ella jugadores clasificados como BC1 en el Sistema de Clasificación de la BISFed. Los jugadores pueden ser asistidos por un Auxiliar, que debe colocarse en un área designada detrás del box de lanzamiento. Al Auxiliar de BC1 no se le permite preparar el lanzamiento orientando la silla de ruedas, o redondear la bola sin recibir instrucciones del jugador para hacerlo. Al Auxiliar no se le permite tener contacto físico directo con el jugador durante el acto de lanzamiento o lanzamiento con el pie (ref. 11.2.8).

Estos Auxiliares realizarán tareas tales como:

- **Colocar o estabilizar la silla de ruedas (si el Auxiliar permanece dentro del box del jugador sin estabilizar la silla de ruedas, esto no será considerado como una infracción)**
- **Entregar una bola al jugador**
- **Redondear la bola para obtener una mayor forma esférica.**

43 3 Individual BC2

Participarán en ella jugadores clasificados como BC2 en el Sistema de Clasificación de la BISFed. Los jugadores no podrán recibir ayuda de un Auxiliar durante el partido. Podrán solicitar la ayuda del Árbitro, (en su tiempo de juego), para recoger una bola que se les ha caído accidentalmente, o para entrar en el terreno de juego.

44 Individual BC3 (Jugadores que usan material auxiliar)

Participarán en ella jugadores clasificados como BC3 en el Sistema de Clasificación de la BISFed. A cada jugador se le permite ser asistido por un Auxiliar, que tendrá que permanecer dentro del box del jugador, pero éste debe mantenerse de espaldas al terreno de juego, y con la mirada apartada del juego. (ref. 11.1.3 / 11.2.6 / 13.1). Al Auxiliar de BC3 no le está permitido preparar el lanzamiento, orientar la silla de ruedas o la rampa o canaleta, o redondear las bolas sin que el jugador le haya pedido que lo haga. El Auxiliar de BC3 no puede mirar hacia el terreno de juego mientras orienta la rampa o canaleta. Al Auxiliar no le está permitido tener contacto físico directo con el jugador durante el acto del lanzamiento, incluyendo ayudar al jugador empujando o colocando la silla de ruedas o el puntero (ref. 11.2.8).

45 5 Individual BC4

Participarán en ella jugadores clasificados como BC4 en el Sistema de Clasificación de la BISFed ± de origen no cerebral y BC4 que juegan con el pie. El jugador debe escoger si él/ella utiliza las extremidades superiores o inferiores para impulsar la bola. Los jugadores BC4 que lanzan con la mano no pueden ser

asistidos por un Auxiliar durante el partido. Ellos solo pueden pedir ayuda del Árbitro, en su tiempo, para recoger una bola que se les ha caído accidentalmente al campo o para entrar en el terreno de juego. Los jugadores BC4 clasificados, en el Sistema de Clasificación de la BISFed, como jugadores que juegan con el pie pueden ser asistidos por un Auxiliar, que debe colocarse en un área designada detrás del box de lanzamiento. Al Auxiliar de BC4 no le está permitido preparar el lanzamiento orientando la silla de ruedas, o redondear las bolas sin que el jugador le pida que lo haga. Al Auxiliar no le está permitido tener contacto físico directo con el jugador durante el acto del lanzamiento con el pie (ref. 11.2.8).

Estos Auxiliares realizarán tareas tales como:

- Colocar o estabilizar la silla de ruedas (si el Auxiliar permanece dentro del box del jugador sin estabilizar la silla de ruedas, esto no será considerado como una infracción)
- Entregar una bola al jugador
- Redondear la bola para obtener una mayor forma esférica.

46 6 Parejas BC3

Los jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en la división individual BC3. Una Pareja BC3 debe incluir un sustituto. Las excepciones serán a criterio de la BISFed cuya decisión será definitiva. Una Pareja BC3 debe incluir al menos un jugador con Parálisis Cerebral en el terreno de juego. Cada jugador puede ser asistido por un Auxiliar como determinan las reglas relativas al juego individual. Las reglas para jugar en esta división son las mismas que las de la competición de Equipos excepto que se usarán los boxes del 2 al 5 y en la secuencia adecuada. Al Auxiliar no le está permitido tener contacto físico directo con el jugador durante el acto del lanzamiento, incluyendo la ayuda al jugador empujando o colocando la silla de ruedas o el puntero (ref. 11.2.8).

47 7 Parejas BC4

Los jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en la división individual BC4. Una Pareja BC4 debe incluir un sustituto. Las excepciones serán a criterio de la BISFed cuya decisión será definitiva. Las reglas para jugar en esta sección son las mismas que las de la competición de Equipos excepto que se usarán los boxes del 2 al 5 y en la secuencia adecuada.

48 8 Equipos (jugadores categorías BC1/BC2)

Los jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en las divisiones individuales de BC1 o BC2. Un Equipo debe incluir al menos un jugador BC1 en el terreno de juego. Cada Equipo tiene permitido un (1) Auxiliar el cual debe

cumplir con las reglas establecidas en la división BC1 individual. Cada Equipo debe empezar un partido con tres jugadores en el terreno de juego y está permitido tener uno o dos sustitutos (ref. 21.10). Cuando haya dos sustitutos, el Equipo debe incluir dos jugadores BC1. Al Auxiliar no le está permitido tener contacto físico directo con el jugador durante el acto del lanzamiento o del lanzamiento con el pie (ref. 11.2.8).

49 9 Entrenador

Se permitirá la entrada de un Entrenador por división de juego en las Áreas de Calentamiento y de Cámara de Llamadas designadas para cada competición. El Entrenador tiene permitido entrar en el FOP (Campo de Juego) sólo en las divisiones de Equipos y Parejas.

410 10 Más detalles

Para más detalles sobre Clasificación, por favor consultar la Sección 4 - Clasificación - Clasificación y Perfiles Deportivos - de la 1ª Edición del Reglamento de Clasificación de la Bocha de la BISFed, publicada en la web de la BISFed.

5. Desarrollo del Partido

5.1 Divisiones Individuales

En las divisiones individuales, un partido consta 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 la bola 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 Cámara de Llamadas cada jugador debe entrar en dicha Cámara 6 bolas rojas, 6 azules y una Bola Blanca.

52 2 División 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.

521 . 1 Número de bolas por Pareja

Tres por jugador y una Bola Blanca por Pareja. Todas las bolas restantes de ese juego, y las bolas que serán usadas por los sustitutos, serán colocadas en el área designada.

522 . 2 Cuando entren a Cámara de Llamadas, cada miembro de la Pareja puede entrar dentro de ella 3 bolas rojas, 3 bolas azules; y una Bola Blanca por Pareja.

53 3 División Equipos

En la división por Equipos, un partido constará de seis (6) parciales excepto en 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 rojas ocupará los boxes 1, 3 y 5, y el competidor que lance las bolas azules ocupará los boxes 2, 4 y 6.

531 . 1 Número de bolas por Equipo

Dos por jugador, y una Bola Blanca por Equipo. Todas las bolas restantes de ese juego, y las bolas que serán usadas por los sustitutos, se colocarán en el área designada.

- 532** . **2** Cuando entren a Cámara de Llamadas, cada miembro del Equipo (incluyendo sustitutos) puede entrar dentro de ella 2 bolas rojas, 2 bolas azules; y 1 Bola Blanca por Equipo.

6 El Juego

Cuando se prepara un partido, el proceso formal se inicia con la Cámara de Llamadas. El partido da comienzo con la presentación de la Bola Blanca al jugador que inicia el primer parcial.

61 1 Hora de inicio

A ambos competidores se les comunicará la hora de inicio del partido. Los jugadores deben estar presentes en la Cámara de Llamadas (ref.20) minutos o 20 minutos antes de esta hora de inicio, como está determinado en la División de Juego o como estipule el Comité Organizador en una regla específica de su Reglamento de Competición. Se colocará un reloj oficial que estará situado en la entrada de la Cámara de Llamadas y que será claramente identificable. A la hora señalada, se cerrarán las puertas de la Cámara de Llamadas y ninguna persona o material podrá entrar después que éstas hayan sido cerradas. Un competidor que lleve sus propias bolas a la Cámara de Llamadas deberá usarlas durante el partido. Un competidor que no esté presente para el inicio del partido, perderá dicho partido por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 ± 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria. Si ambos competidores no están presentes en la Cámara de Llamadas, ambos pierden el partido por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 ± 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria, y dicho resultado debería escribirse en cada casilla como "perdido por 0-(?)".

En la situación dónde ambos competidores pierden el partido, y en una ronda eliminatoria, el Delegado Técnico y el Árbitro Principal elegirán la acción apropiada.

62 2 Bolas de Bocha

- 621** . **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 debe utilizar sólo una Bola Blanca.
- 622** . **2** El Comité Organizador de cada competición debe proporcionar los juegos de bolas de Bocha que cumplan con los criterios definidos en la regla 2.1 de este Reglamento.
- 623** . **3** Un competidor podrá examinar las bolas de Bocha del oponente, incluyendo la Bola Blanca, antes del partido, antes y después del sorteo.

63 3 Sorteo

El Árbitro lanza la moneda y el competidor que gana el sorteo elige si juega con rojas o con azules.

64 4 Bolas de Calentamiento

Los jugadores se colocarán en sus boxes correspondientes. Cada competidor puede lanzar sus propias bolas, incluida la Bola Blanca, cuando el Árbitro le indique que puede hacerlo. Un jugador / competidor puede lanzar las siete (7)

bolas de calentamiento en dos (2) minutos. Los sustitutos no lanzarán bolas de calentamiento en ningún momento.

65 5 Lanzamiento de la Bola Blanca

651 . 1 El competidor que juegue con bolas rojas siempre inicia el primer parcial.

652 . 2 El Árbitro presentará la Bola Blanca al jugador apropiado y señalará el inicio del parcial pidiendo verbalmente la Bola Blanca.

653 . 3 El jugador debe lanzar la Bola Blanca dentro del área válida del terreno de juego.

66 6 Bola Blanca no válida

661 . 1 La Bola Blanca será no válida si:

- Habiendo sido jugada, se detiene en el área no válida para la Bola Blanca.
- Es lanzada fuera del terreno de juego
- El jugador comete una infracción cuando lanza la Bola Blanca.

662 . 2 Si la Bola Blanca no es válida, 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 será lanzada por el jugador que está en el box dónde se lanzó la Bola Blanca en el primer parcial. La Bola Blanca seguirá avanzando en esta secuencia hasta que sea lanzada dentro del terreno de juego.

663 . 3 Cuando la Bola Blanca sea no válida, en el siguiente parcial ésta 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 terreno de juego

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

6.7.2 Si la bola es lanzada fuera del terreno de juego, o es retirada por haber cometido una infracción, ese competidor continuará lanzando hasta que coloque una bola en el área válida del terreno de juego o haya lanzado todas sus bolas. En las divisiones de Parejas y Equipos cualquier jugador del competidor que esté en su turno de lanzamiento, puede lanzar la segunda (2ª) bola dentro del terreno de juego.

6.8 Lanzamiento de la primera bola contraria 6.8.

1 Entonces lanzará el competidor contrario.

6 . 8 . 2 Si la bola es lanzada fuera del terreno de juego, o retirada por cometer una infracción, ese competidor continuará lanzando hasta que consiga colocar una bola en el área válida del terreno de juego o haya lanzado todas sus bolas. En las divisiones de Parejas y Equipos cualquier jugador puede lanzar.

69 9 Lanzamiento de las bolas restantes

691 . 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. Este procedimiento continuará hasta que todas las bolas hayan sido lanzadas por ambos competidores.

692 . 2 Si un jugador decide no lanzar ninguna bola restante, debe indicar al Árbitro que no las lanzará en ese parcial, y esas bolas serán declaradas Bolas Perdidas.

610 10 Final del Parcial

6101 . 1 Una vez lanzadas todas las bolas, incluidas las bolas de penalización concedidas a cada competidor, el Árbitro anunciará verbalmente el resultado y después el final del parcial (en ese momento los auxiliares de BC3 pueden girarse hacia el Terreno de Juego) (ref. 7)

6102 . 2 Los Auxiliares pueden entrar en el campo para recoger las bolas cuando el árbitro lo indique.

611 11 Preparación del siguiente parcial

Los jugadores, sus Auxiliares o autorizados recogerán las bolas para iniciar el siguiente parcial. Será entonces cuando empiece el siguiente parcial. (ref.6.5.2).

612 12 Lanzamiento de Bolas

6121 . 1 No debe lanzarse ni la Bola Blanca ni las bolas de color hasta que el Árbitro haya dado la señal de inicio, o haya indicado qué bola de color tiene que ser lanzada.

6122 . 2 En el momento de lanzar las bolas, el jugador, su Auxiliar, su silla de ruedas y cualquier material o ropa que se haya llevado dentro del box no debe tocar ninguna línea del campo o cualquier parte de la superficie del terreno de juego que no forme parte del box de lanzamiento del jugador.

6123 . 3 Cuando se lanza la bola, el jugador debe tener al menos una nalga en contacto con el asiento de la silla.

6124 . 4 Cuando se lanza la bola, ésta no debe tocar ninguna parte del terreno de juego que esté fuera del box de lanzamiento del jugador. Si una bola es lanzada y rebota en el jugador que la lanzó, en el jugador contrario o su material, esa bola se considerará jugada. Si una bola jugada gira sobre sí misma, sin haber sido tocada por nada, permanecerá en el terreno de juego en la nueva posición.

- 6125** . 5 Una bola, después de ser lanzada, lanzamiento con el pieada, o que sale de la parte inferior de la rampa o canaleta, puede recorrer el box del jugador (tanto por el aire como por el suelo), y atravesar el box del contrario, antes de cruzar la línea de lanzamiento y entrar en el Terreno de Juego.

613 13 Bolas fuera del Terreno de Juego

- 6131** . 1 Cualquier bola, incluida la Bola Blanca, será considerada fuera del campo si toca o cruza las líneas que delimitan el Terreno de Juego. Si una bola (Blanca o de color) está tocando la línea y mantiene encima de ella otra bola, esa bola que está encima de la línea será suavemente retirada. Si la bola que estaba apoyada en ella cae y toca la línea, esa bola también estará fuera del terreno de juego. Cada bola será tratada de acuerdo a las reglas 6.13.4 o 6.14.

- 6132** . 2 Una bola que toque o atraviese la línea y después vuelva a entrar en el campo se considerará que está fuera del terreno de juego.

- 6133** . 3 Una bola que es lanzada y no consigue entrar en el terreno de juego, excepto en el caso de la regla 6.17, será considerada fuera del terreno de juego.

- 6134** . 4 Cualquier bola de color que es lanzada o lanzamiento con el pieada fuera del terreno de juego se convierte en Bola Perdida y será colocada en el recipiente de Bolas Perdidas. El Árbitro es quien tiene la decisión final en este tema.

614 14 Bola Blanca empujada fuera del Terreno de Juego

- 6141** . 1 Si la Bola Blanca es empujada fuera del terreno de juego, o dentro del área no válida para la Bola Blanca durante el partido, se recolocará en la "Cruz".

- 6142** . 2 Si esto no es posible porque ya hay una bola cubriendo la Cruz, la Bola Blanca se colocará lo más cerca posible, delante de la Cruz, y con la bola centrada entre las líneas laterales. ("Delante de la Cruz" se refiere al área entre la línea de lanzamiento y la propia Cruz).6

- 6143** . 3 Cuando la Bola Blanca ha sido colocada en la Cruz, el competidor que lanza la próxima bola estará determinado de acuerdo a la regla 6.9.1.

- 6144** . 4 Si no hay bolas de color en el terreno de juego después que la Bola Blanca haya sido recolocada en la Cruz, jugará el competidor que empujó fuera la Bola Blanca (ref. 6.15).

615 15 Bolas Equidistantes

Para determinar qué competidor tiene que lanzar, si dos o más bolas de diferentes colores están equidistantes de la Bola Blanca (incluso si el resultado es más de 1-1 para uno de los competidores) y no hay otras bolas más cercanas, es el competidor que lanzó el último quien debe lanzar de nuevo. Los competidores se irán alternando 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 continuará su desarrollo normal.

616 16 Bolas lanzadas simultáneamente

Si, dentro de su turno de lanzamiento, más de una bola es lanzada simultáneamente por un competidor, ambas bolas se considerarán jugadas y permanecerán en el campo. Si en opinión del Árbitro hay una intención deliberada de obtener ventaja porque el tiempo está corriendo, entonces ambas bolas deberán ser retiradas.

617 17 Bolas caídas

Si a un jugador se le cae la bola accidentalmente, es responsabilidad del jugador pedir permiso al Árbitro para poder volver a lanzar la bola. Corresponde al 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 en el número de veces que la bola puede ser relanzada y el Árbitro es el único que puede tomar esta decisión. En este caso, el tiempo no se detendrá.

618 18 Errores Arbitrales

Si debido a un error de un Árbitro lanza el competidor equivocado, la bola(s) será devuelta 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 modificada, el parcial debería ser considerado como parcial interrumpido. (ref. 10.3.4 y 12)

619 19 Sustitución

En las divisiones de Parejas BC3 y BC4, se permite a cada competidor hacer la sustitución de un jugador durante un partido (ref. 4.6 y 4.7). En la división de Equipos se permite a cada competidor la sustitución de dos jugadores durante un partido (ref. 4.8). Una sustitución sólo puede hacerse entre parciales y el Árbitro debe ser informado de ella. Las sustituciones no deben retrasar el reinicio del partido. Una vez que un jugador ha sido sustituido en un partido, este jugador no puede regresar al mismo.

620 20 Posición de los Sustitutos y Entrenadores

Los Entrenadores y los Sustitutos deben estar situados al final del terreno de juego en el área determinada para ello. Sin embargo, el emplazamiento de esta área será determinada por el Comité Organizador, y dependerá de las características de la instalación.

7. Puntuación

71 1 El Árbitro será el encargado de dar el resultado una vez que ambos competidores hayan lanzado todas las bolas incluyendo, si las hubiera, las bolas de penalización.

72 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.

73 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.

74 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.

75 5 Al finalizar los parciales, los puntos obtenidos en cada uno de ellos se sumarán y el competidor con la puntuación total más elevada será declarado ganador.

76 6 El Árbitro podrá llamar a los Capitanes (o a los jugadores en las divisiones individuales) si tiene que realizar una medición, o si la decisión puede sembrar alguna duda al final del parcial.

77 7 En el caso de obtenerse la misma puntuación total, se jugará un parcial de desempate. Los puntos obtenidos en un parcial de desempate no contarán para la puntuación total del competidor en ese partido; únicamente servirán para determinar el ganador.

8 Desempate

81 1 Un "desempate" constituye un parcial "extra".

82 2 Todos los jugadores permanecerán en sus boxes originales.

83 3 En un parcial de "desempate", el ganador del sorteo elegirá qué competidor juega primero. El sorteo determinará el comienzo del parcial que tendrá lugar tan pronto como ambos competidores estén „preparados". Se utilizará la Bola Blanca del competidor que juegue primero.

84 4 La Bola Blanca será colocada en la "Cruz".

85 5 El "parcial extra" se juega como un parcial "normal".

86 6 Si se da la situación descrita en la regla 7.7 y cada competidor recibe los mismos puntos en este "parcial", se anotarán las puntuaciones y se jugará un "segundo desempate". Este nuevo parcial lo iniciará el competidor contrario. Este procedimiento continuará, alternando el "primer lanzamiento" entre los competidores, hasta que haya un ganador.

87 7 Antes, durante o después del sorteo, el auxiliar de BC3 no puede mirar hacia el Terreno de Juego mientras orienta la rampa o canaleta. Si esto ocurriera, el árbitro permitirá lanzar al jugador, y entonces señalará la correspondiente infracción 11.1.2/11.2.6.1

88 8 Cuando sea necesario jugar un parcial extra de desempate para determinar la posición de los competidores en el pool, el Árbitro deberá:

- Lanzar la moneda para escoger qué competidor juega con bolas rojas o azules.
- Lanzar la moneda de nuevo para escoger qué competidor empieza el parcial.
- La Bola Blanca del competidor que juegue primero será colocada en la "Cruz";
- El "parcial" se juega como un parcial "normal"
- Si cada competidor recibe los mismos puntos en este "parcial", se anotarán las puntuaciones en el acta y se jugará un segundo desempate. Esta vez, el competidor contrario empezará el "parcial" con su Bola Blanca colocada en la "Cruz";

- Este procedimiento continuará, alternando el "primer lanzamiento" entre los competidores, hasta que haya un ganador.

9. Movimientos en el Campo

91 1 Una vez el Árbitro haya indicado qué color juega, los jugadores de ese competidor tienen libertad para entrar al Terreno de Juego.

92 2 Los jugadores no pueden entrar en los otros boxes mientras preparan su próximo lanzamiento o para orientar la rampa o canaleta. Si esto ocurriera, el Árbitro pedirá al jugador que regrese a su box antes de orientar su rampa o canaleta.

93 3 Si algún jugador necesita ayuda para entrar al Terreno de Juego, podrá pedirla al Árbitro o al Juez de Línea.

94 4 En las competencias de Parejas o Equipos, si un jugador lanza la bola y su compañero de juego está todavía regresando al box, el Árbitro pedirá a ese jugador que lance la bola sólo después de que su compañero esté en su propio box (la bola lanzada se considerará jugada). Si el mismo competidor repite la situación, el Árbitro le amonestará.

95 5 Las acciones rutinarias antes o después de lanzar, lanzamiento con el pie o hacer rodar la bola, están permitidas sin ser específicamente solicitadas al Auxiliar.

10 .

Penalizaciones 10 .

1 General

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

- Penalización
- Retirada de la bola
- Amonestación y descalificación

102 2 Penalización

1021 . 1 Una penalización supone la adjudicación de dos bolas extras al competidor contrario que serán lanzadas al finalizar el parcial. El tiempo para lanzar las bolas de penalización es de dos minutos por cada infracción (2 bolas) para todas las divisiones de juego. Se pondrán dos minutos en el cronómetro después de anotar el tiempo, no utilizado en ese parcial, en el acta. El cronómetro funcionará como en un parcial normal, parándolo cuando la bola se detenga, o salga fuera de los límites del Terreno de Juego; y volviéndolo a poner en marcha cuando el árbitro lo señalice.

1022 . 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.

- 1023** . 3 Si hay más de una bola para ser usada como "bola de penalización" entonces será el competidor quién elegirá cuál de ellas utilizará.
- 1024** . 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 alterase la posición de las bolas, entonces el Árbitro anotará el resultado del parcial desde esta última posición.
- 1025** . 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.
- 1026** . 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.
- 1027** . 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:
- 10271** 7 .1 Retirar un juego de "bolas de penalización" por cada infracción de ese competidor, si se le ha otorgado más de un juego, o
- 10272** 7 .2 Adjudicar "bolas de penalización" al competidor contrario, siguiendo esta secuencia.
- 103** **3 Retirada de bolas**
- 1031** . 1 La retirada de bola implica quitar del terreno de juego la bola que se ha lanzado cometiendo una infracción. Dicha bola se colocará en el recipiente de bolas perdidas.
- 1032** . 2 Sólo se puede penalizar con la retirada de una bola cuando se comete una infracción durante el acto del lanzamiento.
- 1033** . 3 Si se comete una infracción que conlleva la retirada de la bola, el Árbitro siempre intentará parar dicha bola antes de que desplace otras bolas.
- 1034** . 4 Si el Árbitro no consigue parar la bola antes de que ésta desplace a otra bolas, el parcial podría considerarse parcial interrumpido. (ref. 12.2)
- 1035** . 5 Una infracción que conlleva la retirada de la bola se considera que se ha producido en el momento en que la bola es lanzada.

104 4 Amonestación y descalificación

- 1041** . 1 Cuando un jugador es amonestado (se le enseñará una tarjeta amarilla), el Árbitro lo anotará en el acta.
- 1042** . 2 Si un jugador es amonestado por segunda vez durante el mismo partido (se le enseñará al Jugador una tarjeta amarilla y después una tarjeta roja), dicho Jugador será descalificado (ref. 11.6). El Árbitro lo anotará en el acta.
- 1043** . 3 Si un jugador es descalificado por una conducta antideportiva, el Árbitro le enseñará una tarjeta roja y lo anotará en el acta.
- 1044** . 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).
- 1045** . 5 Si un jugador de la División de Equipos es descalificado, el partido continuará con los dos jugadores restantes. Las bolas no lanzadas del jugador descalificado serán colocadas 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).
- 1046** . 6 Un jugador descalificado podrá tomar parte en otros partidos dentro del mismo campeonato.
- 1047** . 7 Si un jugador es descalificado por conducta antideportiva, 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).
- 1048** . 8 Si un competidor pierde un partido, entonces se dará como ganador al competidor contrario, por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 – 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria. El competidor descalificado obtendrá cero puntos. Si ambos competidores son descalificados, ambos pierden el partido por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 – 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria, y dicho resultado debería escribirse en cada casilla como "perdido por 0-(?)".
- 1049** . 9 En caso de repetidas descalificaciones, el Delegado Técnico designado y el Árbitro Principal están obligados a considerar y determinar la acción apropiada.

11 .Infracciones

111 1 Las siguientes acciones dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización (ref. 10.2):

1111 . 1 Un jugador sale del box cuando no se le ha indicado que es su turno de lanzamiento.

- 1112** . 2 Que un Auxiliar en las Divisiones BC3 y Parejas BC3 se gire hacia al Terreno de Juego para ver el juego durante un parcial.
- 1113** . 3 Si en opinión del Árbitro hay una comunicación inadecuada entre Jugador/es, su/s Auxiliar/es y/o Entrenadores (ref. 13.1).
- 1114** . 4 El jugador se prepara para su siguiente lanzamiento, orientando la silla y/o la rampa o canaleta o redondeando la bola en el tiempo del competidor contrario (esto incluye cuando el contrario se está preparando para lanzar la Bola Blanca). (Si el jugador ha cogido una bola y la tiene en su mano o encima de su regazo, pero no la redondea, es correcto. Por ejemplo: está permitido que el jugador rojo coja su bola antes de que el árbitro señalice que juegan azules, y la tenga en su mano o la ponga en su regazo. No está permitido que el jugador rojo coja su bola si el Árbitro ya ha señalado que juegan azules). Si el Jugador lanzase la bola, ésta será retirada.
- 1115** . 5 El Auxiliar mueve la silla de ruedas, la rampa o canaleta o redondea la bola sin que se lo haya pedido el jugador.
- 112** 2 Las siguientes acciones dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización y la retirada de la bola lanzada (ref. 10.2/ 10.3):
- 1121** . 1 Soltar la bola cuando el Auxiliar, el jugador o algo de su material o ropa 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 rampa o canaleta. Si el jugador desea utilizar algún elemento (botellas, abrigos, pins, banderas...) o equipamiento deportivo (puntero, rampa o canaleta o extensiones de rampa o canaleta...) durante un parcial, deben estar dentro del box al comienzo de ese parcial. Si algo es sacado fuera del box durante el parcial, el Árbitro decidirá de acuerdo con las reglas 11.2.1/15.5.
- 1122** . 2 No mover el dispositivo auxiliar (rampa o canaleta) a la izquierda y a la derecha para romper el plano del lanzamiento anterior.
- 1123** . 3 Soltar la bola cuando el dispositivo auxiliar (rampa o canaleta) está sobrepasando la línea frontal de lanzamiento.
- 1124** . 4 Soltar la bola sin tener, al menos, una nalga en contacto con el asiento de la silla.
- 1125** . 5 Soltar la bola cuando ésta está tocando parte del campo fuera del box de lanzamiento del jugador.
- 1126** . 6 Soltar la bola cuando el Auxiliar de BC3 mira en dirección al terreno de juego.
- 1127** . 7 Soltar la bola cuando la altura del asiento es más alta que el máximo de 66cm (ref. 17.1).
- 1128** . 8 Cuando los Auxiliares de BC1, BC3 y BC4 que jueguen con el pie, tengan contacto físico directo con el jugador, con el puntero de cabeza, boca o brazo durante el acto de impulsar la

bola, incluyendo el ayudar al jugador a impulsar la bola empujando la silla de ruedas. Si el Auxiliar de BC1, BC3 y BC4 que jueguen con el pie, roza casualmente al jugador y esto no afecta al lanzamiento, el Árbitro no lo considerará una infracción.

113 3 Las siguientes acciones dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización y a una amonestación – tarjeta amarilla (ref. 10.2 / 10.4):

1131 . 1 Cualquier interferencia deliberada o distracción de otro jugador de tal manera que afecte a su concentración o a su acción de lanzar.

1132 . 2 Causar un parcial interrumpido.

114 4 Las siguientes acciones dan lugar a la retirada de la bola lanzada (ref. 10.3):

1141 . 1 Lanzar una bola antes que el Árbitro indique qué color debe jugar. Si ésta es la Bola Blanca, se considerará bola no válida.

1142 . 2 Lanzar una bola cuando es el turno de lanzamiento del competidor contrario, excepto que el Árbitro haya cometido un error.

1143 . 3 Si una bola se detiene en la rampa o canaleta después de haber sido lanzada, ésta será retirada.

1144 . 4 Si un Auxiliar de BC3, por cualquier razón, detiene la bola en la rampa o canaleta, ésta será retirada.

1145 . 5 Si el jugador BC3 no es la persona que suelta la bola (ref.15.3).

1146 . 6 Si el Auxiliar y el jugador sueltan simultáneamente la bola.

1147 . 7 Si una bola de color es lanzada antes que la Bola Blanca (ref.11.4.1).

1148 . 8 Si un competidor no ha soltado la bola cuando se alcanza el tiempo límite de juego (ref. 14.5).

115 5 Las siguientes acciones dan lugar a que el competidor reciba una amonestación – tarjeta amarilla (ref. 10.4)

1151 . 1 Retrasar un partido sin razón justificada.

1152 . 2 Cuando un jugador no acepta la decisión del Árbitro y/o actúa de manera inadecuada hacia su oponente o hacia el personal de la competición.

1153 . 3 Cuando un jugador entra en Cámara de Llamadas con más bolas que las permitidas (ref. 5.1. /5.2. /5.3. /20.6). Esta amonestación no cuenta como una amonestación “en el terreno de juego”.

1154 . 4 En las Divisiones de Parejas y Equipos, la amonestación es mostrada al jugador que entra más bolas de las permitidas. Si ellos no pueden determinar quién es este jugador, la

amonestación se mostrará al Capitán. Esta amonestación no cuenta como una amonestación "en el terreno de juego".

- 1155** . **5** Cuando un jugador/auxiliar/entrenador abandona el área del terreno de juego durante el partido sin permiso del Árbitro, incluso si es entre parciales o durante el tiempo muerto (ejemplo: salir del campo de juego o ir al baño), él/ella no podrá regresar a ese partido.
- 1156** . **6** Cuando un jugador/auxiliar/entrenador abandona el área del terreno de juego durante el partido sin permiso del Árbitro, incluso si es entre parciales o durante el tiempo muerto (ejemplo: salir del campo de juego o ir al baño), él/ella no podrá regresar a ese partido.
- 1157** . **7** Un jugador, auxiliar o entrenador que acumule 3 tarjetas amarillas durante el mismo campeonato o 5 en el mismo año, tendrá un partido de suspensión. La penalización solo tendrá efecto en esa misma temporada.
- 1158** . **8** Entrar más personas de las permitidas en la Zona de Calentamiento o en Cámara de Llamadas se penalizará con una tarjeta amarilla para el jugador o el capitán en el caso de las Parejas y Equipos.
- 1159** . **9** Una segunda tarjeta amarilla en Cámara de Llamadas y/o en la Zona de Calentamiento durante el mismo campeonato, conlleva una tarjeta roja.
- 116** **6** Las siguientes acciones dan lugar a que el competidor reciba una descalificación – tarjeta roja (ref. 10.4)
- 1161** . **1** Cuando un jugador/auxiliar o entrenador manifieste una conducta antideportiva hacia el Árbitro o al jugador /competidor contrario le será mostrada una tarjeta roja y esto conllevará la descalificación inmediata (ref. 10.4.3).
- 1162** . **2** Si el material no cumple con los criterios establecidos en un segundo Control Sorpresa o Control en Cámara de Llamadas (ref. 2 / 20.12.4.).
- 1163** . **3** Una tarjeta roja siempre significa al menos un partido de suspensión. Si esto sucediera en una final, o fuera el último partido de un competidor en un Campeonato, la sanción tendría lugar en el próximo Campeonato.
- 12** . **Parcial Interrumpido**
- 121** **1** Si un parcial es interrumpido debido a un error o acción del Árbitro, éste devolverá las bolas que se han movido a su posición original, consultando a su Juez de Línea (el Árbitro siempre intentará respetar el resultado previo, incluso si las bolas no están en su exacta posición anterior). Si en opinión del Árbitro esto no es posible, entonces el parcial se reiniciará. El Árbitro tendrá la decisión final.
- 122** **2** Si un parcial es interrumpido debido a un error o acción de un competidor, el Árbitro actuará según ref. 12.1, pero puede consultar con el competidor perjudicado para evitar tomar decisiones injustas.

123 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 ha causado el parcial interrumpido le habían sido adjudicadas bolas de penalización, éstas no podrán jugarse.

124 4 Para los Juegos Paralímpicos, el Comité Organizador Local debe disponer de una cámara de televisión en un sitio elevado para que, en caso de desacuerdo, el Árbitro Principal pueda tomar una decisión rápida sobre si se ha producido un parcial interrumpido y, por lo tanto, qué hacer para no retrasar el desarrollo del partido.

13 . Comunicación

131 1 No habrá comunicación entre jugador, Auxiliar, Entrenador y Sustitutos durante un parcial. Las excepciones son:

- Cuando un jugador requiere a su Auxiliar para realizar una determinada acción como modificar la posición de la silla de ruedas, mover el material auxiliar (rampa o canaleta), redondear la bola o entregar la bola al jugador. Algunas acciones rutinarias están permitidas sin ser específicamente solicitadas al Auxiliar.
- Los Entrenadores pueden felicitar o animar a un jugador después del lanzamiento y entre parciales.
- La comunicación entre entrenadores, jugadores sustitutos y sus auxiliares de BC3, pero de modo que los jugadores en el terreno de juego no puedan oírles. Si en opinión del Árbitro los jugadores pueden oírles, el Árbitro lo considerará comunicación inapropiada y concederá dos bolas de penalización (ref. 11.1.3).
- Durante un parcial, cuando no se ha indicado a ningún competidor que juegue (ejemplo: durante una medición) los jugadores de ambos competidores pueden también conversar en voz baja, pero deben parar tan pronto como se haya indicado que el competidor contrario ha de jugar.

132 2 En las Divisiones de Parejas y Equipos, mientras se está jugando un parcial, los jugadores de un mismo competidor no pueden comunicarse entre ellos, a menos que el Árbitro haya indicado que es su turno de lanzamiento.

133 3 Un jugador no puede dar instrucciones al Auxiliar de su pareja. Cada jugador debe comunicarse directamente con su propio auxiliar.

134 4 Entre parciales, los jugadores pueden comunicarse entre ellos, sus Auxiliares y sus entrenadores. Esta comunicación debe parar una vez el Árbitro está preparado para empezar el parcial. El Árbitro no retrasará el partido 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 /13.5).

135 5 Se permite un tiempo muerto por competidor en los partidos de las Divisiones de Equipos y Parejas. Este puede ser pedido, entre parciales, por el Entrenador o el Capitán. El tiempo muerto durará 2 minutos. Los jugadores pueden salir de su box durante el tiempo muerto, pero deben regresar al mismo box en el

que estaban jugando. Si ambos competidores regresan a sus boxes, se considerará terminado el tiempo muerto. Los jugadores no pueden abandonar el área del terreno de juego durante el tiempo muerto sin permiso del Árbitro. Si lo hacen sin razón alguna, recibirán una amonestación (tarjeta amarilla) que será anotada en el acta (ref. 11.5.6).

136 6 Un jugador puede pedir a otro jugador que modifique su posición si éste está situado de tal manera que le impida el lanzamiento, pero no puede pedirle que salga fuera de su box.

137 7 Cualquier jugador, no solo el Capitán, puede hablar con el Árbitro en su tiempo de juego.

138 8 Después que el Árbitro determine qué competidor debe lanzar, los jugadores pueden pedirle por el resultado o para que mida. Las peticiones acerca de la posición de las bolas no serán contestadas (ejemplo: ¿cuál es la bola de mi oponente más cercana?). Los jugadores pueden entrar al campo para verificar por ellos mismos cómo están posicionadas las bolas.

139 9 Si durante un partido se necesita la traducción dentro del terreno de juego, el Árbitro Principal tendrá plena autoridad para escoger un traductor apropiado. El Árbitro Principal intentará primero recurrir a un voluntario de la organización o a un Árbitro que no esté arbitrando en ese momento. Si no se dispone de un traductor adecuado, el Árbitro Principal podrá elegir a una persona del mismo país que el jugador.

1310 10 Los traductores no estarán sentados en el Área de Juego. Ningún partido se retrasará si un traductor no está presente cuando se le necesita.

1311 11 Cualquier dispositivo de comunicación (incluidos los Smartphone) que entre en Cámara de Llamadas y/o al Terreno de Juego debe ser aprobado por el Árbitro Principal o el Delegado Técnico. Cualquier uso incorrecto del mismo podría ser comunicación inapropiada y conllevar dos bolas de penalización.

14 .Tiempo

141 1 Cada competidor tendrá un tiempo límite para jugar cada parcial, que será controlado por un Juez de Tiempo.

142 2 El lanzamiento de la Bola Blanca se considera como parte del tiempo asignado a un competidor.

143 3 El tiempo de un competidor comenzará cuando el Árbitro indique al Juez de Tiempo qué competidor debe jugar, incluyendo la Bola Blanca.

144 4 El tiempo de un competidor se parará en el momento en que la bola lanzada se detenga dentro del campo o cruce sus límites.

145 5 Si un competidor no ha lanzado la bola cuando se alcanza el tiempo límite, ésta y las restantes bolas de ese competidor quedarán invalidadas y se colocarán en el recipiente de bolas perdidas. En el caso de los jugadores BC3, la bola se considerará lanzada una vez ésta empiece a rodar por la rampa o canaleta.

146 6 Si un competidor lanza después que se alcance el tiempo límite, el Árbitro detendrá la bola y la retirará del campo antes de que ésta modifique el juego. Si la bola modifica la posición de otra/s bola/s el parcial se considerará interrumpido.

147 7 El tiempo límite para las bolas de penalización es de dos minutos por cada infracción (2 bolas) para todas las divisiones de juego.

148 8 Durante cada parcial, el tiempo restante para ambos competidores se mostrará en el marcador. Al finalizar cada parcial el tiempo restante de ambos competidores será anotado en el acta.

149 9 Durante un parcial, si el tiempo se ha calculado erróneamente, el Árbitro ajustará el cronómetro para compensar el error.

1410 10 En situaciones de desacuerdo o confusión, el Árbitro debe parar el cronómetro. Si fuera necesario detener el juego durante un parcial para una traducción, el tiempo será parado. Siempre que sea posible, el traductor no será del mismo equipo que el jugador.

1411 11 Se aplicarán los siguientes límites de tiempo:

BC1 5 minutos / jugador / parcial
BC2 BC4 minutos/jugador/ parcial
BC3 6 minutos / jugador / parcial
Parejas BC3 7minutos/ Pareja / parcial
Parejas BC4 5minutos/ Pareja / parcial

Equipo 6 minutos / Equipo / parcial
Tiempo muerto 2 minutos
Tiempo muerto médico 10 minutos
Calentamiento 2 minutos

1412 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.

15 . Criterios/ Reglas para los Dispositivos Auxiliares

151 1 Los dispositivos auxiliares (rampa o canaletas) deben tener unas medidas tales que al tumbirlas de lado en el suelo quepan en un área de 2,5m x 1m. Las rampas o canaletas, incluyendo cualquier accesorio, extensiones y bases deben estar en la posición más extendida durante la medición.

152 2 Los dispositivos auxiliares (rampa o canaletas) no pueden contar con ningún elemento mecánico que ayude a la propulsión, o aceleración/deceleración de la bola, o la orientación de la rampa o canaleta (como láseres, niveles, frenos, mecanismos de visión, alcance, etc.). Una vez que la bola es soltada por el jugador, nada debería obstruirla.

153 3 Un jugador, en el momento de soltar la bola, debe tener contacto físico directo con ella. 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 50cm. Si el accesorio está sujeto a la cabeza o boca del jugador, será medido desde la mitad de la frente o de la boca. Si el accesorio está sujeto al brazo del jugador, será medido desde el centro del hombro.

154 4 Entre lanzamientos el dispositivo auxiliar (rampa o canaleta) debe ser claramente movido hacia la izquierda y hacia la derecha. Si una rampa o canaleta está fijada a su base, y no puede ser movida independientemente de ésta, la rampa o canaleta entera deberá moverse hacia la izquierda y hacia la derecha.

155 5 Un jugador puede usar más de un dispositivo auxiliar (rampa o canaletas y/o punteros) durante un partido. Todos los dispositivos auxiliares deben permanecer dentro del box del jugador (ref. 11.2.1).

156 6 Durante cada parcial, el Árbitro/Juez de Línea devolverá las bolas del terreno de juego (ejemplo: bolas de penalización) a los jugadores BC3 para evitar que el Auxiliar se gire hacia el área de juego.

157 7 Un dispositivo auxiliar (rampa o canaleta) no debe sobrepasar la línea frontal de lanzamiento cuando la bola es soltada.

158 8 Si una rampa o 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 esa rampa o canaleta. En competición de parejas, un jugador puede compartir la rampa o canaleta con su compañero y/o el sustituto. El cambio de rampa o canaleta puede hacerse entre parciales (el Árbitro Principal debería ser informado de este cambio).

16 - Aclaraciones y Procedimiento de Protesta

161 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 puede llamar la atención del Árbitro sobre esa situación e intentar aclararla. El tiempo debe ser parado (ref. 14.10).

162 2 Durante el partido, un jugador/Capitán puede requerir la intervención del Árbitro Principal, cuya decisión será definitiva.

1621 . 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 si quieren proceder según la regla 16.3.

163 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 debe firmar el acta.

164 4 El Árbitro anotará la hora de finalización del partido (después de anotar el resultado en el acta). La protesta formal debe ser realizada en un periodo de 30 minutos desde la conclusión de ese partido. Si no se recibe ninguna protesta escrita, entonces el resultado se considera definitivo.

165 5 Una vez cumplimentado el Impreso de Protesta, éste debe ser entregado a la Secretaría de Competición por el jugador/Capitán o jefe de equipo, acompañado por £150 o el equivalente en la moneda oficial de la Nación Anfitriona. Este Impreso de Protesta debería detallar tanto las circunstancias como las justificaciones, indicando las reglas en que se basa la protesta. El Árbitro Principal, o una persona designada por él/ella, convocará un Comité de Protesta lo más rápidamente posible. Dicho Comité estará formado por:

- El Árbitro Principal de la Competición
- Dos Árbitros Internacionales no implicados en el partido, ni de los países implicados en la protesta.

1651 . 1 Una vez formado el Comité de Protesta, deberían consultar con el Árbitro involucrado en el partido objeto de la protesta, antes de tomar la decisión final. El Comité de Protesta debería reunirse en un lugar privado. Toda la discusión relativa a la protesta debe ser en todo momento confidencial.

1652 . 2 La decisión del Comité de Protesta se tomará tan pronto como sea posible y se presentará por escrito al jugador/Capitán y al otro competidor implicado.

166 6 Si fuera necesario apelar la decisión del Comité de Protesta, esto se hará después de recibir otro formulario de protesta más completo. Si fuera pertinente, se escuchará a las dos partes implicadas. Después de la recepción de esta protesta, el Delegado Técnico, o alguien por él/ella designado, y tan pronto como sea posible, convocará un Tribunal de Apelación, compuesto por:

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

16. 6 . 1 La decisión del Tribunal de Apelación será definitiva.

167 7 Cualquiera de las partes involucradas en el partido protestado, puede pedir una revisión de la decisión del Comité de Protesta. Deben presentar un impreso de protesta acompañada de £150 o el equivalente en la moneda oficial de la nación anfitriona. 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 o competidor, o la persona apropiada (por ejemplo: el jefe de equipo o entrenador) recibe la decisión original y esa persona debe firmar la hoja. Todas las discusiones relativas a las protestas deben permanecer confidenciales.

168 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.

169 9 Si la razón para protestar se conoce antes del partido, la protesta debería ser presentada antes del inicio del mismo.

Si la razón para protestar ocurre en la Cámara de Llamadas, el Árbitro Principal o el Delegado Técnico deberían ser avisados de la intención de presentar dicha protesta. La protesta únicamente será considerada si ha seguido el procedimiento descrito anteriormente.

17. - Sillas de Ruedas

171 1 Las sillas de ruedas de competición deberían ser lo más estándar posible; sin embargo, podrán utilizarse en competición las modificaciones hechas a la silla para su adaptación a la vida diaria. También podrán utilizarse cortes. No están permitidos los reflectores que permitan al Auxiliar de BC3 ver el terreno de juego. La altura máxima del asiento, incluyendo el cojín o soporte, es de 66cm desde el suelo al punto más alto del asiento donde la nalga está en contacto con el cojín. Si por razones médicas, el asiento de la silla está inclinado, la medida se realizará desde el suelo hasta el punto donde está concentrado el peso. Es el punto más bajo de la nalga.

172 2 Si una silla de ruedas se rompe durante el partido, el tiempo deberá pararse y al jugador se le darán diez (10) minutos para repararla. Si la silla de ruedas no puede ser reparada, el jugador continuará jugando. Si no puede, perderá el partido (ref. 10.4.8).

173 3 En caso de conflicto, el Árbitro Principal conjuntamente con el Delegado Técnico tomarán una decisión. Esta decisión es definitiva.

18. - Responsabilidades del Capitán

181 En las Divisiones de Equipos y Parejas, cada competidor estará liderado por un Capitán en cada partido. El Capitán debe poder ser identificado por el Árbitro con una "C" claramente visible. Cada Capitán, club o País es el responsable de proporcionar esa "C". El Capitán actuará como el representante del equipo y asumirá las siguientes responsabilidades:

1811 . 1 Representar al equipo/pareja en el sorteo de la moneda y decidir si juegan con bolas rojas o azules.

1812 . 2 Decidir qué miembro del equipo debería lanzar durante el partido, incluyendo las bolas de penalización, si los jugadores no se ponen de acuerdo.

1813 . 3 Pedir un "tiempo muerto" o una sustitución. El entrenador también puede hacerlo.

1814 . 4 Darse por enterado de la decisión del Árbitro cuando le notifica el resultado.

1815 . 5 Consultar con el Árbitro en una situación de parcial interrumpido o donde haya un desacuerdo.

1816 . **6** Firmar el acta o designar a alguien para que firme en su nombre. La persona firmante, firmará con su propio nombre.

1817 . **7** Presentar una protesta. El entrenador o el jefe de equipo también pueden hacerlo. El Capitán representa al equipo, pero cualquier jugador puede hacer preguntas al Árbitro.

19. . Normas para la Zona de Calentamiento

191 **1** Antes del inicio de cada partido los jugadores pueden calentar en la Zona de Calentamiento designado para ello. La Zona de Calentamiento será usada exclusivamente por los competidores que jugarán antes, según el horario designado por el HOC (Comité Organizador Local) en el cuadro de partidos. Jugadores, entrenadores y auxiliares (y un Traductor por País) pueden entrar en la Zona de Calentamiento y proceder a calentar en su terreno de juego asignado, dentro de su horario.

192 **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, 1 auxiliar
BC3	1 entrenador, 1 auxiliar
BC4	1 entrenador, 1 auxiliar
Parejas BC3	1 entrenador, 1 auxiliar por jugador
Parejas BC4	1 entrenador, 1 auxiliar
Equipo (BC1/2)	1 entrenador, 1 auxiliar

193 **3** Si es necesario, un traductor y un fisioterapeuta/masajista por País pueden entrar en la Zona de Calentamiento. Ellos no pueden ayudar en el entrenamiento.

20. . Cámara de Llamadas

201 **1** Un reloj con el tiempo oficial estará situado en la entrada de la Cámara de Llamadas y estará claramente identificado.

202 2 Antes de entrar en la Cámara de Llamadas, cada jugador debe asegurarse que su dorsal y su acreditación son claramente visibles. Los Entrenadores y Auxiliares también deben asegurarse que sus acreditaciones son claramente visibles. Los dorsales estarán colocados en el pecho o en las piernas (delante) y los auxiliares de BC3 llevarán el dorsal en su espalda. De no hacerlo así, no podrán entrar en la Cámara de Llamadas.

203 3 El registro se hace en la Mesa de la Cámara de Llamadas. En la Competición individual, todos los jugadores deben estar registrados entre treinta (30) y quince (15) minutos antes del inicio de su partido. En la Competición de Parejas y Equipos, todos los jugadores deben estar registrados entre cuarenta y cinco (45) y veinte (20) minutos antes del inicio de su partido. Cada competidor (individual, equipo o pareja) debe registrarse en su totalidad y al mismo tiempo en la entrada de la Cámara de Llamadas, incluyendo el entrenador y los auxiliares, y deben llevar todo su material deportivo con ellos.

204 4 Un Entrenador solo puede registrar a un jugador individual si este jugador está en la entrada de la Cámara de Llamadas. Todos los competidores deben estar dentro de la Cámara de Llamadas, esperando en el área designada para ese partido. Si un jugador necesita jugar dos partidos seguidos, el entrenador o el Jefe de Equipo puede registrarlo, con el permiso del Delegado Técnico, para el siguiente partido. Esto incluye los partidos de eliminatorias en las que el jugador se clasifica para la siguiente ronda, y no puede cumplir con los límites de tiempo establecidos para la Cámara de Llamadas.

205 5 La regla 6.1 no se aplicará si un retraso es causado por el Comité Organizador. Si por cualquier razón los partidos son retrasados, el Comité Organizador lo notificará por escrito, lo antes posible, a todos los Jefes de Equipo.

206 6 A la hora señalada, se cerrarán las puertas de la Cámara de Llamadas y ninguna otra persona o material deportivo puede entrar después que la puerta se cierre. (El Árbitro Principal y/o el Delegado Técnico pueden considerar algunas excepciones).

207 7 Los traductores solo pueden entrar en la Cámara de Llamadas si un Árbitro les invita a hacerlo. Antes del inicio del partido, el traductor debe estar presente fuera de la Cámara de Llamadas, en un área designada para ello, por si se requiere su intervención.

208 8 Los jugadores pueden estar acompañados dentro de la Cámara de Llamadas por un número máximo de personas, que son las siguientes:

<u>BC1</u>	<u>1entrenador, 1auxiliar</u>
BC2	1 entrenador
<u>BC3</u>	<u>1entrenador, 1auxiliar</u>
BC4	1 entrenador, (1 auxiliar si el jugador utiliza el pie para lanzar).

Parejas BC3	1 entrenador, 1 auxiliar por jugador
Parejas BC4	1 entrenador, (1 auxiliar si el jugador utiliza el pie para lanzar).
Equipo (BC1/2)	1 entrenador, 1 auxiliar

209 9 Los Árbitros entrarán en Cámara de Llamadas para preparar el partido como muy tarde cuando se cierren las puertas de ésta.

2010 10 Para que se pueda confirmar la información sobre los jugadores, el Árbitro podrá pedir a éstos que enseñen su dorsal y su acreditación.

2011 11 Una vez registrados y dentro de la Cámara de Llamadas, los jugadores, entrenadores y auxiliares no deben salir de ella. Si lo hicieran, no se les readmitirá y no podrán tomar parte en el partido. (La regla 20.15 es una excepción. Cualquier otra excepción puede ser considerada por el Árbitro Principal y/o el Delegado Técnico).

2012 12 La revisión de todo el Material Deportivo, (las bolas y las etiquetas de aprobación en las sillas de ruedas, material auxiliar (rampa o canaletas), punteros de cabeza, brazo o boca, etc.) y el sorteo (ref. 6.3) deberían realizarse en la Cámara de Llamadas.

20121 .1 Control Sorpresa:

20122 .2 Las bolas que no cumplan con los criterios establecidos en la regla

20123 .3 Cuando una o más bolas no pasan un control sorpresa, al jugador se le mostrará una amonestación según la regla 10.4.1. Si un jugador tiene más de una bola rechazada en el mismo control sorpresa, se considerará solo una amonestación. Esta amonestación no cuenta como una amonestación "en el terreno de juego".

20124 .4 Si el material de un jugador no cumple con los criterios por segunda vez en la Cámara de Llamadas o en el control sorpresa, ese jugador será descalificado según las reglas 10.4.2 y 10.4.6.

20125 .5 Cuando una/s bola/s son rechazada/s, ese jugador puede pedir por el tipo de bola/s que quiere (dura, media o blanda) y que estén disponibles. Le serán entregadas las bolas del tipo requerido, pero no las podrá elegir.

20126 .6 Jugadores y Entrenadores pueden observar el control sorpresa. Si algo falla, el Árbitro debe llamar al Árbitro Principal para repetir la evaluación.

20127 .7 En las Divisiones de equipos y parejas, es necesario identificar el material de los jugadores en la Cámara de Llamadas, para saber quien recibirá la infracción en caso de fallar la evaluación.

- 2013 13** Número de bolas que se permite entrar en la Cámara de Llamadas
- 20131 .1** En individuales cada jugador puede entrar en cámara de llamadas 6 bolas rojas, 6 bolas azules y 1 Bola Blanca (ref. 5.1);
- 20132 .2** Cada miembro de una Pareja (incluido el sustituto) puede entrar en cámara de llamadas 3 bolas rojas, 3 bolas azules; y 1 Bola Blanca por pareja (ref. 5.2.2);
- 20133 .3** Cada miembro de un equipo (incluidos los sustitutos) puede entrar en cámara de llamadas 2 bolas rojas, 2 bolas azules; y 1 Bola Blanca por equipo (ref. 5.3.2).
- 2014 14** Las bolas de la Organización solo pueden ser usadas por jugadores que no hayan entrado sus propias bolas a la cámara de llamadas, o por jugadores cuyas bolas no cumplieron con el criterio en un control sorpresa.
- 2015 15** Si hay un retraso en el horario, y alguien pide permiso para ir al aseo, el Árbitro Principal o el Delegado Técnico puede permitirlo según el siguiente procedimiento:
- El otro competidor del partido debe ser informado;
 - Si el jugador está en la Cámara de Llamadas, será acompañado por un miembro de la organización;
 - Si el jugador está en la Cámara de Llamadas, debe regresar antes que su franja horaria entre en el Área de Competición; la penalización por no regresar a tiempo será perder el partido.
- 20 . 16 .** Cada competidor debería llevar únicamente a Cámara de Llamadas todo el material necesario para competir.
- 21 . Tiempo muerto de carácter médico**
- 211 1** Si un jugador se encuentra mal durante un partido (debe ser una situación grave), cualquier jugador podrá pedir si fuera necesario un tiempo muerto de carácter médico. Un partido se podrá interrumpir diez (10) minutos para un tiempo muerto de carácter médico, durante los cuales el Árbitro deberá detener el tiempo del partido.
- 212 2** Un jugador solo puede solicitar un (1) tiempo muerto de carácter médico por partido.
- 213 3** Cualquier jugador que pida un tiempo muerto de carácter médico debe ser visto, en el terreno de juego y tan pronto como sea posible, por el médico asignado a la instalación deportiva.
- 214 4** En la división individual, si un jugador no puede continuar perderá el partido (ref. 10.4.4 / 10.4.8).
- 215 5** En la división de equipos, si un jugador no puede continuar debido a una enfermedad, el parcial en curso debe terminarse sin la/s bola/s de ese jugador que quede/n por lanzar. Un sustituto solo puede entrar en ese partido entre parciales (ref. 6.19 y 10.4.5).
- 216 6** En la división de parejas BC3 y BC4, si un jugador no puede continuar debido a una enfermedad, el parcial en curso debe terminarse sin la/s bola/s de ese jugador que quede/n por lanzar. Si su compañero aún tiene bolas para jugar, puede tirarlas en su tiempo. En Parejas BC3, si es el jugador CP quien no

puede continuar y no hay un sustituto CP, el partido no podrá continuar. Una sustitución sólo puede tener lugar entre parciales (ref. 6.19). Si no hay un sustituto CP, el partido se perderá (ref. 10.4.8), a menos que el jugador no pueda continuar en el último parcial. En este caso, ese competidor no pierde el partido. Si la situación ocurre en el último parcial, y aún tienen que jugar un parcial de desempate, ese competidor perderá el partido si no hay ningún sustituto CP.

217 7 En la división de parejas, si se pide un tiempo muerto de carácter médico para un Auxiliar, los jugadores podrán compartir un Auxiliar para el resto del parcial. Una sustitución debe tener lugar entre parciales. Si no hay un sustituto en el terreno de juego, los jugadores necesitarán compartir el Auxiliar durante el resto del partido. En los partidos individuales, si al jugador le quedan bolas por jugar en ese parcial y no puede lanzarlas sin la ayuda de su Auxiliar, éstas serán consideradas bolas perdidas.

218 8 En la competición de BC3, durante el plazo de 10 minutos de tiempo médico, los Auxiliares no pueden mirar hacia el terreno de juego. El jugador debe ser atendido por un médico que, si es necesario, podrá ser ayudado en la comunicación por el Auxiliar del jugador.

219 9 En la división de Equipos, si el jugador que tiene que lanzar la Bola Blanca es descalificado, o bien enferma y no puede continuar y no hay sustitutos, la Bola Blanca será lanzada por el jugador que debería lanzarla en el siguiente parcial.

2110 10 En un equipo, si un jugador no puede participar en los siguientes partidos (sólo por razones médicas) y no hay sustituto, el Equipo puede continuar compitiendo con dos (2) jugadores que utilizarán únicamente cuatro (4) bolas. Si el jugador que no puede continuar es el BC1, y no hay sustituto BC1, el partido puede seguir adelante sin el jugador BC1.

2111 11 Si un jugador continúa pidiendo un tiempo muerto de carácter médico en los siguientes partidos, el TD, con el asesoramiento de un médico y un representante del país del atleta, determinará si ese jugador debería ser retirado del resto de la competición. En categorías individuales, si un jugador es retirado de lo que resta de la competición, todos los partidos posteriores que debería de haber jugado tendrán un resultado que se corresponderá con la máxima diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria.

EL COMITÉ ORGANIZADOR DE LOS JUEGOS EVITA RECONOCE QUE PUEDEN SURGIR ALGUNAS SITUACIONES QUE NO SE HAN TRATADO EN ESTE MANUAL. ESTAS SITUACIONES SERÁN RESUELTAS A MEDIDA QUE SE PRESENTEN CON EL ASESORAMIENTO DEL DELEGADO TÉCNICO Y/O EL ÁRBITRO PRINCIPAL DE LA COMPETICIÓN.

SE DETALLA AL PIE, CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES BC1 Y BC3

BC1

Cuadriplejia espástica o Atetosis o cuadros mixtos incluyendo ataxia severa, en resumen:

- Severo compromiso que afecta las cuatro extremidades
- Espasticidad ASAS grado 3- 4 (arriba de grado 3) con o sin atetosis
- Rango limitado de movimiento y/o fuerza funcional limitada en todas las extremidades y el tronco
- O severa atetosis o distonía con limitados fuerza funcional y control
- O ataxia severa que limita coordinación, agarre y liberación
- Dependiente en silla de composición eléctrica o de asistencia para la movilidad diaria y es poco probable que use silla manual por cualquier longitud de tiempo
- Atletas con atetosis pueden competir desde una silla manual, a menudo impulsándola con los MsIs
- Atletas con atetosis pueden caminar

LANZADOR BC1

Personas con Cuadriplejia espástica	Personas con Atetosis/Ataxia/cuadro Mixto
<p>MsSs: Hombro, codo y mano</p> <ul style="list-style-type: none"> -Clínicamente: Flexores y extensores de hombro, bíceps, tríceps, muñeca y mano con espasticidad ASAS 3 o mayor -Funcionalmente: Este nivel de espasticidad llevará a una directa limitación de la actividad sobre el lanzamiento y limitará severamente el follow through el cual será pobre. -Espasticidad en bíceps/tríceps específicamente limita follow through en lanzamiento de encima de brazo/pecho y espasticidad en flexores y extensores de hombro/bíceps directamente impactará el lanzamiento pendular o axilar (revisar las definiciones las acciones de lanzamiento). 	<p>MsSs: Hombro, codo y mano</p> <p>Clínicamente: Combinación de movimiento involuntario y espasticidad en el MS lo cual resulta en significativamente reducidos coordinación y control de movimiento. Pueden tener rango completo de movimiento activo con menos control. Funcionalmente: Esta incoordinación y movimiento involuntario resultarán en limitación significativa en el follow through cuando lanzan. En particular tendrán pobre follow through direccional y pobre sincronización del lanzamiento que puede resultar en múltiples intentos antes de liberar la bola.</p>
<p>MsSs: Hombro, codo y mano</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los atletas demostrarán pérdida de rango funcional activo de movimiento del MS en particular del hombro (flexión) y en el codo (usualmente extensión) lo cual puede ser el resultado de espasticidad, tono incrementado y/o habrá evidentes deformidad y debilidad en el MS. -La disociación del MS del tronco será limitada. -Patrones reflejos son comúnmente observados tales como ATNR/STNR/patrón flexor pero no siempre están presentes ni ocurre en el lado que lanza, el lado opuesto, en ambos MsSs o en los MsIs. Pueden observarse clonus o espasmos. <p>Agarre y función de la mano</p> <ul style="list-style-type: none"> -Clínicamente habrá debilidad de la mano y los dedos, lo cual puede deberse al tono, espasticidad y 	<p>MsSs: Hombro, codo y mano</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pueden mostrar uso de estrategias compensatorias, ej. la cabeza/cintura escapular y el brazo opuesto para mejorar su estabilidad postural en la preparación para el lanzamiento. -Tendrán pobre disociación del MS del tronco lo cual es demostrado funcionalmente por una pérdida de control postural y estabilidad sobre la liberación de la bola. Movimientos involuntarios entonces también incrementan. -Reacciones reflejas/patrones son comunes en estos atletas. Sobre la liberación de la bola estos pueden tornarse más evidentes adicionalmente afectando el control postural y estabilidad del atleta. <p>Agarre y función de la mano</p>

deformidades de la muñeca y los dedos y por lo tanto el agarre de la bola se dará de varias maneras.
 -Habrà pérdida del control motor fino y de la coordinación de la mano.
 -Pueden demostrar liberación retardada de la bola como resultado de tono flexor/espasticidad o debilidad en los extensores.

Tronco/Control postural y Equilibrio

-Espasticidad y debilidad en el tronco.
 -Funcionalmente esto afectará para mantener el equilibrio sentado y para el control del movimiento sin el uso de algunas estrategias compensatorias (ver definiciones de movimiento compensatorio y estrategias).
 -Espasticidad y/o debilidad del tronco podrán resultar en una pérdida del control postural cuando se lanza, ej. para liberar la bola pueden perder su posición, inclinarse más o ser tirados hacia un lado o usar mas actividad compensatoria para mantener su postura. Esto también será evidente al atleta retornar a la línea media y a una posición vertical luego del lanzamiento.

-Debido a espasticidad y/o debilidad en el tronco, los atletas tendrán limitada disociación del movimiento de pelvis/tronco/MS.
 -Pueden tener soportes laterales en la silla de ruedas o pueden requerir del uso de amarres de pecho/pelvis o pies. Esto puede ser usado en combinación para mejorar la postura y estabilidad de los atletas al lanzar y para compensar debilidad activa/ problemas tonales.

Miembros inferiores: Pelvis, Cadera, Rodilla, Tobillo

-En la evaluación clínica de cadera, rodilla y tobillo, los atletas mostrarán espasticidad ASAS grado 3 o mayor en los MsIs.
 -Significativa pérdida de rango funcional activo de movimiento en los MsIs como resultado de espasticidad, debilidad y pérdida de control selectivo. Demostrarán pobre disociación de MsIs desde la pelvis y tronco activamente.
 -Puede haber deformidades en los MsIs en particular alrededor de caderas y rodillas más comúnmente en flexión fija.
 -Demostrarán una inhabilidad para soportar peso efectivamente a través de los MsIs durante las transferencias y no serán capaces de caminar.
 -Tendrán muy limitado rango de movimiento pélvico y

-Clínicamente habrá debilidad de la mano y los dedos, lo cual puede deberse a distonía o tono mixto y por lo tanto el agarre de la bola se dará de varias maneras.
 -Podrá haber una pérdida del control motor fino y de la coordinación de la mano y la destreza manual estará afectada.
 -Los atletas pueden demostrar liberación retardada de la bola como resultado de tono flexor o debilidad en los extensores.

Tronco/Control postural y Equilibrio

-Los atletas mostrarán compromiso del tronco con movimientos involuntarios, lo cual resulta en una pérdida del control postural y la coordinación.
 -El movimiento involuntario del tronco será más evidente durante la evaluación funcional cuando lancen y comúnmente se ve en combinación con movimiento involuntario de MsIs e incremento de reacciones reflejas como se detalló anteriormente.
 -La cabeza estará comúnmente afectada por el movimiento involuntario y también usada como estrategia compensatoria para fijar y estabilizar el tronco en preparación para el lanzamiento.

En adición, comúnmente el brazo que no lanza será usado para estabilización en preparación para y durante el lanzamiento.

-Los atletas demostrarán una más grande pérdida de control postural y estabilidad sobre la liberación de la bola.

Miembros inferiores: Pelvis, Cadera, Rodilla, Tobillo

-En la evaluación clínica los atletas demostrarán una combinación de movimiento involuntario y espasticidad en los MsIs lo cual resulta en una coordinación significativamente reducida y de control del movimiento activo.
 -Esto también estará asociado con incremento de la actividad refleja. Funcionalmente este movimiento incoordinado e involuntario sumado a patrones reflejo comúnmente vistos, afectará la habilidad del atleta para estabilizarse a través del tronco y la pelvis cuando lance y se verá una pérdida del control postural, particularmente siguiendo a la liberación de la bola.
 -Así como los atletas tienen algún control activo, el

control sobre el cual el tronco puede ser movido y demostrarán pobre disociación activa de la pelvis desde la columna lumbar.

rango de movimiento usualmente no está afectado. Estos atletas pueden ser capaces de caminar. Comúnmente ellos arreglarán el tronco para crear rigidez que les permita caminar y también usan la cintura escapular y el brazo para mejorar su estabilidad.

BC1 FOOT PLAYER (Jugador que lanza con el pie)

- Atletas que encajan en el perfil en el perfil físico anterior, pero demuestran que son incapaces de lanzar consistentemente la bola en el campo de juego usando sus manos y no tienen agarre sostenido y/o liberación funcional, pueden ser considerados como BC1 foot player.
- Sobre la evaluación clínica y funcional los atletas el compromiso de tronco y pelvis descrito previamente junto con algún compromiso de sus MsIs. Como esto es más probable en un atleta con atetosis/ataxia más que con espasticidad, ellos tendrán algún grado de movimiento involuntario en los MsIs (Miembros Inferiores).
- En la evaluación funcional el atleta tendrá control activo de rango de movimiento en sus MsIs como para impulsar la bola con su pie dentro del campo de juego con direccionalidad y suficiente velocidad con el fin de ser elegible para jugar Boccia como un BC1 foot player. (Ver las definiciones de direccionalidad y velocidad suficiente).

BC3

- Atletas que encajan en el perfil físico de BC1 (PC) o BC4 (no PC) pero que son incapaces de sostener/lanzar la bola pueden ser elegibles como BC3 sin cumplir los criterios.
- Deben demostrar que son incapaces de sostener la bola y que no tienen agarre sostenido y/o liberación funcional o que son incapaces de impulsar la bola con el pie en el campo de juego.
- Funcionalmente los atletas son incapaces de propeler consistentemente la bola con dirección "útil" y velocidad en el campo de juego (pasando la +).
- Los atletas BC3 usan aditamentos de asistencia (rampa) para propeler la bola en el campo de juego con la ayuda de un asistente.
- Pueden usar una variedad de métodos para liberar la bola de la rampa, los cuales incluyen, pero no se limitan a: puntero de cabeza, aditamento bucal o su mano/dedos para sostener la bola en posición en la rampa y liberar la bola sin ninguna otra asistencia externa.

BC3 no PC

- Atletas con severa disfunción locomotora en las cuatro extremidades de origen no cerebral, esto es sin espasticidad, ataxia o atetosis, quienes no pueden agarrar, lanzar o patear la bola consistentemente en el campo de Boccia con una dirección útil y suficiente velocidad para jugar lo que les lleva a usar aditamentos de asistencia.