

# *NORMATIVA COMPETICIÓN DE BOCCIA*

Septiembre 2023



*competiciones@femaddi.org*

*FEMADDI | Avda. Salas de los Infantes, 1. 28034*

## Índice de la normativa

Artículo 1	Objeto.	4
Artículo 2	Condiciones de participación.	4
Artículo 3	Inscripciones.	4
Artículo 4	Cuotas de Inscripción en la competición.	6
Artículo 5	Niveles de juego.	6
Artículo 6	Formato de la Competición por Equipos.	7
Artículo 7	Sistema de puntuación de Liga de Boccia.	8
Artículo 8	Disputa de una Jornada	9
Artículo 9	Puntuación de Ética Deportiva.	9
CONSIDERACIONES TECNICAS		11
Artículo 10	El terreno de juego	11
Artículo 11	Bolas	11
Artículo 12	Inicio del juego	12
Artículo 13	Hora de inicio	12
Artículo 14	Sorteo inicial	12
Artículo 15	Bolas de calentamiento	12
Artículo 16	Lanzamiento de la bola blanca	13
Artículo 17	Bola Blanca no válida	13
Artículo 18	Lanzamiento de la primera Bola de Color.	14
Artículo 19	Lanzamiento de la primera Bola Contraria.	14
Artículo 20	Lanzamiento del resto de bolas.	14
Artículo 21	Final del parcial.	15
Artículo 22	Preparación del siguiente parcial.	15
Artículo 23	Lanzamiento de bolas.	16
Artículo 24	Bolas fuera del terreno de juego.	16

Artículo 25	<i>Bola Blanca empujada fuera del terreno de juego.</i>	17
Artículo 26	<i>Bolas equidistantes.</i>	17
Artículo 27	<i>Bolas lanzadas simultáneamente.</i>	18
Artículo 28	<i>Bolas caídas.</i>	18
Artículo 29	<i>Errores arbitrales.</i>	18
Artículo 30	<i>Sustitución.</i>	19
Artículo 31	<i>Posición de los sustitutos y entrenadores.</i>	19
Artículo 32	<i>Puntuación.</i>	19
Artículo 33	<i>Movimientos en el campo.</i>	20
Artículo 34	<i>Penalizaciones.</i>	21
Artículo 35	<i>Bola de Penalización.</i>	21
Artículo 36	<i>Retirada de Bolas.</i>	22
Artículo 37	<i>Amonestación y/o descalificación</i>	22
Artículo 38	<i>Parcial interrumpido.</i>	23
Artículo 39	<i>Tiempo.</i>	24
Artículo 40	<i>Criterios para los dispositivos auxiliares.</i>	25
Artículo 41	<i>Aclaraciones y procedimiento de protesta.</i>	25
Artículo 42	<i>Sillas de ruedas.</i>	26
Artículo 43	<i>Responsabilidades del capitán.</i>	27
Artículo 44	<i>Zona de Calentamiento.</i>	28
Artículo 45	<i>Cámara de llamadas.</i>	28
Artículo 46	<i>Tiempo muerto de carácter médico.</i>	29
<b>INFRACCIONES</b>		<b>30</b>
Artículo 47	<i>Acciones que dan lugar a la adjudicación de una bola de penalización.</i>	30
Artículo 48	<i>Acciones que dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización y retirada de la bola lanzada.</i>	30
Artículo 49	<i>Acciones que dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización y una amonestación.</i>	31
Artículo 50	<i>Acciones que dan lugar a la retirada de bola lanzada.</i>	31
Artículo 51	<i>Acciones que dan lugar a que el competidor reciba una amonestación – tarjeta amarilla.</i>	32



<i>Artículo 52</i>	<i>Acciones que dan lugar a que el competidor reciba una descalificación – tarjeta roja.</i>	<u>33</u>
<i>ANEXOS A LA NORMATIVA</i>		<u>34</u>
<i>Anexo 1</i>	<i>Dimensiones y medidas terreno de juego</i>	<u>34</u>
<i>Anexo 2</i>	<i>Bola Blanca no válida</i>	<u>35</u>

## Artículo 1 Objeto.

Establecer unas normas generales de funcionamiento de las competiciones de Liga de la modalidad de *Boccia* organizados por FEMADDI.

## Artículo 2 Condiciones de participación.

1. Los equipos participantes deberán pertenecer a una Entidad Deportiva estable (Club, Sección o Agrupación Deportiva) y estar registrados como tales en la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid.
2. Los equipos estarán compuestos por **deportistas con discapacidad intelectual**. Con carácter previo a la obtención de la Licencia Federativa deberá certificarse tal circunstancia ante la federación y, será acreditado mediante la presentación del certificado en el momento de la creación de la Licencia Federativa.
3. También podrán participar **deportistas con parálisis cerebral**, aunque no presenten discapacidad intelectual siempre que tengan tramitada su licencia con la Federación de Parálisis Cerebral de Madrid (acuerdo de colaboración para la participación de deportistas con PC). Estos deportistas tendrán una licencia especial que tramitará FEMADDI una vez se haya presentado la licencia de la FMDPC.
4. En caso de presentar el deportista los dos tipos de discapacidad, intelectual y parálisis cerebral, la licencia a tramitar siempre será la de FEMADDI.
5. Cada equipo o deportista individual deberán tramitar y presentar la documentación necesaria en los plazos establecidos. Aquellos equipos o deportistas individuales que **no cumplan los plazos** podrán ser excluidos de la competición.

## Artículo 3 Inscripciones.

1. **Plazo oficial de inscripción:** Habrá dos períodos oficiales de inscripción. El primero de ellos será de renovación de equipos que compitieron la temporada anterior. Que será desde la finalización de la temporada hasta el 31 de julio. Y un segundo plazo de inscripción para equipos nuevos en la competición, que no compitieron la temporada anterior. Esta segunda inscripción, empezará en el mes de septiembre y terminará el último viernes del mes.
2. La competición se disputará en tres modalidades: Equipos, parejas e individual.

3. Para la inscripción en la competición se realizará a través de la plataforma de licencias de la Federación<sup>1</sup>. En ella se inscribirá a los de equipos y parejas o deportistas individuales participantes y se tramitará las licencias de los deportistas que lo componen.
4. Una vez transcurrido dicho plazo, los equipos o parejas sólo podrán dar de alta nuevos jugadores una vez se celebre la primera jornada de Liga.
5. La fecha límite para dar altas de nuevos jugadores en los equipos o parejas será **cuando el equipo ya haya disputado dos jornadas de liga**. Una vez celebrada la segunda jornada por el equipo no se podrán inscribirse nuevos jugadores.
6. Para que un jugador pueda participar en una jornada de Liga, el club deportivo deberá inscribirle **48 horas antes de la celebración de la jornada**. Fuera de ese plazo, las altas se tramitarán para la siguiente jornada.
7. En la competición por equipos, éstos estarán formados por un mínimo de **3** deportistas y un máximo de **5** deportistas.
8. En la competición por parejas, éstas estarán formadas por un mínimo de **2** deportistas y un máximo de **3** deportistas.
9. Los equipos y parejas serán mixtos, sin importar el número de deportistas de cada sexo que haya en cada equipo o pareja. Pudiendo ser todos masculinos o todos femeninos si se diera el caso.
10. En el caso de que un equipo o pareja sufra una baja durante el campeonato, el deportista podrá ser sustituido por otro siempre que **queden por jugarse mas de una jornada de liga**.
11. Todos los clubes deportivos participantes deberán tramitar, al menos, una **licencia de técnico**. Los técnicos podrán ejercer sus funciones en varios equipos o parejas diferentes.  
En estos casos, en el que un club tiene más de un equipo, el club deportivo deberá tener tramitada, obligatoriamente, otra licencia de técnico o delegado.
12. Si el equipo o pareja precisa la ayuda de un **auxiliar**, el Club del equipo deberá tramitar la licencia correspondiente y asignarle al equipo en el que vaya a desempeñar dichas funciones.

---

<sup>1</sup> <https://femaddi.playoffinformatica.com/>

13. Una misma entidad deportiva puede inscribir uno o más equipos/parejas en la competición. En ese caso, para poder diferenciarlos, deberán añadirse letras (A, B, C...), números (1, 2, 3...) o diferentes “nombres de guerra” a la denominación de cada equipo.
14. Para poder participar en la competición el Club Deportivo del equipo correspondiente **deberá estar al corriente de pagos** con respecto a la temporada anterior o tener un plan pactado con la Federación para abonar las cuotas pendientes.

#### **Artículo 4 Cuotas de Inscripción en la competición.**

1. Para participar en la competición de la Liga de Boccia se deberá abonar la cuota inscripción por cada equipo o pareja inscrito en la competición.
2. Para la competición individual, sólo será necesario tramitar la licencia federativa del deportista.
3. Esta cuota de inscripción será publicada en la página web y en la plataforma de gestión de licencias se verá reflejada a la hora de realizar la inscripción de un equipo en la competición.
4. El pago de esta inscripción por equipo o pareja a través de un Club Deportivo permite jugar el Campeonato de Liga. Dicho pago, deberá realizarse mediante **una única transferencia o domiciliación bancaria** antes del comienzo de la temporada.

#### **Artículo 5 Niveles de juego.**

1. Existirán tres niveles de juego en función del grado de habilidad de los deportistas en la práctica del deporte.
2. Para enmarcar a cada deportista en el nivel de juego correspondiente se tendrá en cuenta las necesidades de apoyo requeridas por el deportista.
3. Nivel de **HABILIDADES DEPORTIVAS**: Entrarán en este nivel todos aquellos deportistas que necesiten la asistencia constata de un auxiliar para lanzar (Necesidad de canaleta y/o auxiliar) y que les cuesta entender las diferentes situaciones estratégicas del juego.
4. Nivel de **COMPETICIÓN ADAPTADA**: Entrarán en este nivel todos aquellos deportistas que, si bien entiende las diferentes situaciones estratégicas del juego, sin embargo, necesitan asistencia de un auxiliar para lanzar a diferentes distancias.

5. Nivel de **COMPETICIÓN DEPORTIVA**: Entrarán en este nivel todos aquellos deportistas que entienda las diferentes situaciones estratégicas del juego, que son capaces de lanzar la bola a diferentes distancias por sí mismos y sin ayuda.
6. En la competición por equipos o parejas, los equipos deberán estar formados por jugadores del nivel correspondiente. Es decir, si el equipo compite en Competición Adaptada sus jugadores deberán corresponder a este nivel.
7. Se permitirán las siguientes licencias para la composición de los equipos en cuanto al nivel de los jugadores en la competición de Equipos:
  1. COMPETICIÓN Deportiva: Participarán en este nivel todos los equipos que no cumplan la condición del punto 2.
  2. Competición ADAPTADA: Se permitirá que 1 de cada 3 jugadores puedan ser de nivel de Competición Deportiva. Si hubiera más de esta ratio el equipo tendrá que competir en el grupo de Competición Deportiva.
  3. HABILIDADES Deportivas: Sólo podrán participar jugadores de ese nivel.

## **Artículo 6 Formato de la Competición por Equipos.**

1. Una vez finalizado el plazo de inscripción de la competición se englobará a cada equipo, pareja o jugador individual en su nivel de competición correspondiente atendiendo a los criterios establecidos en el artículo 5.
2. En función de las inscripciones recibidas en cada una de las tres modalidades de competición, se creará uno o varios grupos en cada nivel de competición que permita desarrollar la competición en el calendario de fechas establecidos que competirán entre ellos para proclamarse Campeones Autonómicos de Madrid de Boccia.
3. Cada equipo, pareja y jugador individual participará en las diferentes jornadas de competición en la que disputarán varios partidos en cada una de ellas. El número de jornadas dependerá de la inscripción recibida.
4. Los equipos y participantes se ceñirán al calendario programado y harán todo lo posible por acudir a la disputa de las jornadas en el día y hora señalados en el calendario de competición.
5. En caso de que un equipo se presente a la disputa de una jornada para disputar sus partidos con menos de tres jugadores, jugará los partidos descontando en cada parcial las bolas, del jugador que ha causado baja. Es decir, sólo competirá con 4 bolas en total.



6. En caso de que un equipo se presente a la disputa de una jornada para disputar sus partidas con menos de dos jugadores, al equipo se le darán por perdido los partidos que tuviera programados esa jornada.
7. En el caso de avisar un equipo de que no puede asistir por causa justificada a una de las jornadas de liga, se aplazarán sus partidos y se disputarán en otra jornada de liga ya estipulada en el calendario o se añadirá una nueva fecha al mismo para su recuperación.
8. En caso de que una pareja se presente a la disputa de una jornada para disputar sus partidos con sólo un jugador, jugará los partidos descontando en cada parcial las bolas, del jugador que ha causado baja. Es decir, sólo competirá con 3 bolas en total.

## Artículo 7 Sistema de puntuación de Liga de Boccia.

1. Por un lado, la competición tendrá el siguiente sistema de **Puntuación según el resultado de los partidos**:
  1. Por cada partido ganado se sumarán **3 puntos**.
  2. Por cada partido empatado se sumarán **2 puntos**.
  3. Por cada partido perdido se sumará **1 punto**.
  4. En caso de no presentarse se sumarán **0 puntos**.
2. Por otro lado, están los **Puntos de Ética Deportiva** (ver artículo 9 y *Código Disciplinario*) que se sumarán a los puntos generales durante el desarrollo de la temporada.
3. El **total de puntos** será el resultante de la suma de puntos generales y puntos de ética deportiva. Estos puntos serán los que determinen la posición de cada equipo en todo momento.
4. En **caso de empate a puntos** entre dos o más equipos, se resolverá teniendo en cuenta el siguiente orden:
  - 1º Puntos de ética deportiva
  - 2º Puntos Generales: Ganar/Perder partidos
  - 3º Diferencia de Bolaverage (Bolas a favor menos bolas en contra)

## Artículo 8 Disputa de una Jornada

1. El equipo o equipos de un club deportivo serán citados en el día y hora señalados dentro de las fechas previstas para disputar sus partidos.
2. Las convocatorias y horarios de las jornadas se publicarán en la web y serán enviadas por correo electrónico a los responsables de los Clubes inscritos la semana anterior a la disputa de la jornada.
3. El equipo acudirá al lugar de la competición con suficiente antelación para poderse colocar en la pista o pistas asignadas.
4. Se presentará en el punto de control e indicará que es un equipo de la Liga Femaddi y presentará las licencias deportivas de cada equipo para que sus nombres sean contrastados por los enviados por la Federación.
5. En el caso de que existieran bajas, estas serán comunicadas para que se puedan tomar las consideraciones técnicas oportunas.
6. Una vez confirmados, se disputarán los partidos designados, y en el momento en que se hayan jugado se dará por finalizada la jornada.
7. El equipo podrá pedir una copia de los resultados a la federación a su salida. Esos mismos datos la federación los incorporará a la clasificación a lo largo del día.

## Artículo 9 Puntuación de Ética Deportiva.

1. La competición tendrá un sistema de puntuación paralelo al de los puntos conseguidos en cada una de las partidas. Estará basado en el buen comportamiento de las entidades y clubes participantes, sus equipos, entrenadores, jugadores y sus familiares.
2. Este sistema de puntuación se le denomina Puntuación de Ética Deportiva y afecta, de manera directa, tanto a la competición por equipos como a la individual, siendo aplicable las sanciones tanto en una como en otra competición de la forma que está previsto en el **Código Disciplinario**.
3. Todos los equipos comenzarán la competición de Liga con una cuenta de puntos de Ética Deportiva de 10 puntos, salvo en los supuestos detallados en el punto 6 de este artículo.

4. Todos los deportistas comenzarán la competición una cuenta personal puntos de Ética Deportiva de 10 puntos, salvo en el supuesto detallado en el punto 7 de este artículo.
5. Todos los técnicos y delegados comenzarán la competición una cuenta personal puntos de Ética Deportiva de 6 puntos, salvo en el supuesto detallado en el punto 8 de este artículo.
6. Un equipo podría no empezar con una cuenta inicial de 10 puntos en los siguientes casos:
  1. Que el equipo tuviese **sanciones pendientes de cumplir**.  
*Por ejemplo*, sanciones procedentes de la temporada anterior que deban ser aplicadas en la participación del equipo en liga en la nueva temporada.
  2. Que el conjunto hubiese fichado a un jugador procedente de otro club sin existir acuerdo entre ambos clubes.
7. Un deportista podría no empezar con una cuenta inicial de 10 puntos en el caso de que tuviese **sanciones pendientes de cumplir**.  
*Por ejemplo*, sanciones procedentes de la temporada anterior que deban ser aplicadas en la participación del deportista en competición en la nueva temporada.
8. Un técnico o delegado podría no empezar con una cuenta inicial de 6 puntos en el caso de que tuviese **sanciones pendientes de cumplir**.  
*Por ejemplo*, sanciones procedentes de la temporada anterior que deban ser aplicadas en la participación del deportista en competición en la nueva temporada.

## CONSIDERACIONES TECNICAS

### Artículo 10 El terreno de juego

1. La Boccia se practica en pabellón cubierto.
2. La superficie debe ser llana y lisa como el hormigón pulido, el parquet o goma sintética. Debiendo estar limpia en para la celebración del partido.
3. Un área de juego delimita un número indeterminado de terrenos limitados por hilos (cuerdas) o bordillos cuyo grosor no influya en la buena marcha del juego.
4. Nada puede ser utilizado para interferir en la superficie de juego (como por ejemplo tiza, talco, et.).
5. Todas las líneas del terreno del juego deben ser fácilmente reconocibles.
6. Las dimensiones mínimas de un campo delimitado serán las indicadas en la figura del Anexo 1 de esta normativa.

### Artículo 11 Bolas

1. Un juego de Bolas de Boccia está compuesto por 6 bolas rojas, 6 bolas azules y 1 bola blanca.
2. Las **bolas** deberán tener las siguientes características:
  1. Tener un **circunferencia** de 270 mm +/- 8 mm
  2. Tener un **peso** de 275 gramos +/- 12 gramos.
  3. Tendrán un **color definido** de rojo (6 bolas), azul (6 bolas) y blanco (1 bola).
  4. Deberán estar en buenas condiciones **sin ninguna marca visible de corte**.
  5. No estarán permitidas las pegatinas en las bolas.
3. Las bolas de los partidos serán proporcionadas por la FEMADDI el día de la competición.
4. Los jugadores que quieran usar sus propios juegos de bolas podrán hacerlo una vez hayan sido revisados por el juez de la competición y cumplan los requisitos del punto 2 de este artículo.

## Artículo 12 Inicio del juego

1. Cuando se prepara un partido, el proceso formal se inicia con la cámara de llamadas o aviso a los participantes para acudir al campo designado correspondiente para iniciar el juego.
2. El partido da oficialmente comienzo con la presentación de la **Bola Blanca** al jugador que inicia el primer parcial.

## Artículo 13 Hora de inicio

1. Un competidor que no esté presente para el inicio del partido perderá dicho partido con un resultado de 6 – 0.
2. Si ambos competidores no están presentes en el inicio del partido, ambos pierden el partido con el resultado de 6 – 0.
3. Si la ausencia de uno de los jugadores o ambos es justificada, dicho partido podrá ser aplazado para otra franja horaria de esa jornada u otra jornada diferente. Esta decisión la tomará la Federación.

## Artículo 14 Sorteo inicial

1. El árbitro del partido lanzará la moneda y el competidor que gane el sorteo elegirá el color de bolas con el que jugará (rojas o azules).

## Artículo 15 Bolas de calentamiento

1. Los jugadores se colocan en sus boxes correspondientes y tendrán la opción de realizar un calentamiento con las bolas que van a disponer a la pregunta del árbitro del encuentro.
2. El calentamiento, en caso de haberlo solicitado, consistirá en el lanzamiento de sus propias bolas por parte del jugador/equipo o pareja cuando el árbitro indique que pueden realizarlo.
3. El tiempo máximo para realizar este calentamiento y lanzar todas las bolas será de 2 minutos.
4. Los sustitutos o reservas no lanzarán bolas de calentamiento en ningún momento.

## Artículo 16 Lanzamiento de la bola blanca

1. El competidor que juegue las Bolas Rojas siempre inicia el primer parcial del partido.
2. El árbitro presentará la Bola Blanca al jugador apropiado (el situado en el primer box de la derecha con bolas de color rojo) y señalará el inicio del parcial indicando verbalmente que puede realizar el lanzamiento de la Bola Blanca.
3. En el momento del lanzamiento el jugador debe tener toda su ropa y material dentro de su box (incluido el auxiliar).

## Artículo 17 Bola Blanca no válida

1. El jugador debe lanzar la Bola Blanca dentro del área válida del terreno de juego.
2. El lanzamiento de la Bola Blanca no será válida si: (Ver anexo 2 de la normativa)
  1. Habiendo sido jugada, se detiene en el área no válida para la Bola Blanca (área sombreada de la figura del Anexo 2).
  2. Es lanzada fuera del terreno de juego (las líneas del campo se consideran fuera del terreno de juego)
  3. El jugador comete una infracción cuando lanza la Bola Blanca (*Ver apartado de infracciones de la normativa*)
3. Si la Bola Blanca no es válida, ésta será lanzada por el jugador que le corresponda hacerlo en el siguiente parcial (equipo, pareja o jugador contrario).
4. En caso de encontrarnos en el último parcial del partido, entonces será lanzada por el jugador del box que la lanzó en el primer parcial (equipo, pareja o jugador contrario).
5. La bola Blanca seguirá avanzando en esta secuencia hasta que sea lanzada dentro del terreno de juego (ver figura del anexo 2).
6. Cuando se haya finalizado el parcial en el que se produjo un lanzamiento de Bola Blanca no válida, en el siguiente parcial seguirá lanzando la Bola Blanca el box al que le correspondiera según la secuencia normal del juego.

### **Artículo 18 Lanzamiento de la primera Bola de Color.**

1. El jugador que lanza la Bola Blanca será el que lance la primera Bola de Color.
2. Si la Bola de Color es lanzada fuera del terreno de juego, ese competidor seguirá lanzando hasta que coloque una Bola de Color en el área válida del terreno de juego o haya lanzado todas sus bolas de color.
3. Si la Bola de Color es retirada por haber cometido una infracción, ese competidor seguirá lanzando hasta que coloque una Bola de Color en el área válida del terreno de juego o haya lanzado todas sus bolas de color.
4. En partidos de equipos o parejas, cualquier jugador, del equipo que esté en su turno de lanzamiento, puede lanzar la segunda Bola de Color dentro del terreno de juego.

### **Artículo 19 Lanzamiento de la primera Bola Contraria.**

1. Una vez colocada la primera Bola de Color por un jugador, equipo o pareja. Será el turno del contrario para lanzar su Bola de Color.
2. Si la Bola de Color es lanzada fuera del terreno de juego, ese competidor seguirá lanzando hasta que coloque una Bola de Color en el área válida del terreno de juego o haya lanzado todas sus bolas de color.
3. Si la Bola de Color es retirada por haber cometido una infracción, ese competidor seguirá lanzando hasta que coloque una Bola de Color en el área válida del terreno de juego o haya lanzado todas sus bolas de color.
4. En partidos de equipos o parejas, cualquier jugador designado puede lanzar la segunda Bola de Color.

### **Artículo 20 Lanzamiento del resto de bolas.**

1. El siguiente lanzamiento, después de haber lanzado la segunda Bola de Color al terreno de juego, lo realizará el competidor que no tiene la Bola de Color más cercana a la Bola Blanca.
2. Si el competidor que no tiene la Bola de Color más cercana a la Bola Blanca no le quedan bolas que lanzar, será el otro competidor el que lance.

3. Esta dinámica continuará hasta que todas las Bolas de Color hayan sido lanzadas por ambos equipos.
4. Si un jugador decide no lanzar ninguna bola restante, debe indicar al árbitro que no desea lanzar más bolas en ese parcial. Estas bolas serán declaradas Bolas Perdidas, y el árbitro se la retirará.

### **Artículo 21 Final del parcial.**

1. Una vez lanzadas todas las bolas, **si no hay bolas de penalización** concedidas, el árbitro anunciará verbalmente el resultado y después el final del parcial (es en ese momento cuando los auxiliares pueden girarse hacia el Terreno de Juego).
2. **Si hay que lanzar bolas de penalización**, después de que los jugadores capitanes acepten el resultado del parcial, el árbitro recogerá todas las bolas del terreno de juego. Al competidor que se le ha sido adjudicado el lanzamiento de bola de penalización seleccionará una bola cualquiera de sus bolas de color que lanzará al cuadrado diana. El árbitro anunciará verbalmente el cómputo del resultado final y luego anunciará el final del parcial (es en ese momento cuando los auxiliares pueden girarse hacia el Terreno de Juego).
3. Los auxiliares y entrenadores pueden entrar en el terreno de juego para recoger las bolas cuando el árbitro lo indique.

### **Artículo 22 Preparación del siguiente parcial.**

1. Los jugadores, sus auxiliares o autorizados recogerán las bolas para iniciar el siguiente parcial.
2. En el momento en el que todas las bolas hayan sido recogidas, los jugadores y sus bolas estén listos dentro del box y el árbitro haya puesto a disposición la Bola Blanca para su lanzamiento, será cuando empiece el siguiente parcial.
3. **Sólo si los equipos son avisados antes del encuentro**, el árbitro permitirá un máximo de 1 minuto entre parciales.
  1. El minuto dará comienzo cuando el árbitro recoja la Bola Blanca y anuncie “Un minuto”.
  2. Después de 50 segundos el árbitro anunciará “¡10 segundos!”.
  3. Al finalizar el minuto, el árbitro anunciará “¡Tiempo!”



4. Todas las acciones del competidor contrario deben parar cuando el árbitro entrega la Bola Blanca al jugador que sea el siguiente en lazar. El árbitro anunciará “Bola Blanca”.
5. Si el contrario no está preparado, deberá esperar hasta que el árbitro indique que es su turno de lanzamiento, en ese momento podrá terminar su preparación.

### **Artículo 23 Lanzamiento de bolas.**

1. No deben 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.
2. En el momento de lanzar las bolas, el jugador, su auxiliar, su silla 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.
3. Cuando se lanza la bola, el jugador debe tener al menos una nalga en contacto con el asiento de la silla.
4. Cuando se lanza la bola, esta no debe tocar ninguna parte del terreno de juego que esté fuera del box de lanzamiento del jugador.
5. Si una bola es lanzada y rebota en el jugador que la lanzó, en el jugador contrario o su material, esa bola se considera jugada.
6. Si una bola jugada gira sobre si misma, sin haber sido tocada por nada, permanecerá en el terreno de juego en la nueva posición.
7. Una bola después de haber sido lanzada, chutada o que sale de la parte inferior de la 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.

### **Artículo 24 Bolas fuera del terreno de juego.**

1. Cualquier bola, incluida la Bola Blanca, será considerada fuera del terreno de juego **si toca o cruza las líneas** que delimitan el terreno de juego.

2. 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.
3. 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.
4. Una bola que es lanzada y no consigue entrar en el terreno de juego, excepto que el lanzamiento sea caída accidental (ver artículo 28), será considerada fuera del terreno de juego.
5. Cualquier bola de color que es lanzada o chutada fuera del terreno de juego se convierte en Bola Perdida y será colocada en la zona o recipiente de Bolas Perdidas. El árbitro es quien tiene la decisión final en este tema.

#### **Artículo 25 Bola Blanca empujada fuera del terreno de juego.**

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, será recolocada en la "Cruz" (ver anexo 1 de la normativa).
2. Si esto no es posible porque ya haya una Bola de Color cubriendo la Cruz, la Bola Blanca se colocará lo más cerca posible, delante de la cruz y centrada entre las líneas laterales ("Delante de la Cruz" se refiere al área entre la línea de lanzamiento y la propia Cruz).
3. Cuando la Bola Blanca ha sido colocada en la Cruz, el competidor que lanza la próxima Bola de Color será el que no tiene la bola más cercana a la Bola Blanca, a menos que haya lanzado ya todas sus bolas, en cuyo caso lanzará el otro competidor.
4. Si no hay bolas de color en el terreno de juego después de que la Bola Blanca haya sido recolocada en la Cruz, jugará el competidor que empujó fuera la Bola Blanca.

#### **Artículo 26 Bolas equidistantes.**

1. En caso de que se dé la situación de que dos bolas de diferente color están equidistantes a la Bola Blanca y no hay otras bolas más cercanas será el competidor que lanzó el último y provocó esta situación el que deba lanzar de nuevo.

2. Si la situación no se resuelve después del primer lanzamiento tras producirse la situación de bolas equidistantes, será el otro competidor el que lance la bola de color.
3. Los competidores se alternarán sus lanzamientos hasta que la situación de equidistancia se modifique o uno de los competidores haya lanzado todas sus bolas.
4. En el momento en el que la situación de equidistancia se rompa, el juego continuará su desarrollo normal.
5. Si una nueva bola rompe la situación de equidistancia, pero, provoca una nueva situación de equidistancia distinta de la anterior, será ese competidor el deberá volver a lanzar.

#### **Artículo 27 Bolas lanzadas simultáneamente.**

1. Si, dentro de su turno de lanzamiento, más de una bola es lanzada simultáneamente por un competidor, ambas bolas deberán ser retiradas y se convertirán en Bolas Perdidas.

#### **Artículo 28 Bolas caídas.**

1. Si a un jugador se le cae la bola accidentalmente, es responsabilidad de este pedir permiso al árbitro para poder volver a lanzar la bola.
2. 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.
3. No hay un límite establecido en el número de veces que la bola puede ser relanzada y el árbitro es el único que puede tomar esta decisión.
4. Durante todo este proceso el tiempo disponible del competidor para lanzar sus bolas no se detendrá.

#### **Artículo 29 Errores arbitrales.**

1. Si debido a un error del árbitro lanza el competidor equivocado, la bola o bolas serán devueltas al jugador que hubiese lanzado.

2. En este caso, se comprobará y corregirá el tiempo de lanzamiento del competidor afectado de forma apropiada.
3. Si la posición de alguna bola se hubiera visto modificada, el parcial deberá ser considerado como parcial interrumpido.

### **Artículo 30    Sustitución.**

1. En las competiciones de parejas o equipos, se permite a cada competidor hacer las sustituciones de jugadores que considere oportunos durante un partido.
2. Una sustitución sólo puede hacerse entre parciales y el árbitro debe ser informado de ella.
3. Las sustituciones no deben retrasar el reinicio del partido.
4. Un jugador que ha sido sustituido puede regresar al partido posteriormente en otra sustitución.

### **Artículo 31    Posición de los sustitutos y entrenadores.**

1. Los entrenadores de la Competición y los sustitutos o jugadores reservas deben estar situados fuera y al final del terreno de juego en el área determinada para ello.
2. El emplazamiento de esta área será determinado por el árbitro correspondiente, y dependerá de las características de la instalación.

### **Artículo 32    Puntuación.**

1. El árbitro será el encargado de dar el resultado una vez que ambos competidores hayan lanzado todas sus bolas incluyendo, si las hubiera, las bolas de penalización.
2. Los puntos conseguidos por las bolas de penalización, si las hubiera, serán sumados al resultado antes de ser anotados.
3. El competidor que se encuentre más cercano a la bola blanca anotará un punto por cada una de las bolas de su color que se encuentren más cercanas a la Bola Blanca que la más próxima del contrario.

4. Si dos bolas de distintos colores están equidistantes de la Bola Blanca, no quedan bolas por lanzarse de ningún competidor y no hay otras bolas más cercanas a la Bola Blanca, entonces cada competidor recibirá un punto por cada una de las bolas.
5. Al finalizar cada parcial, el árbitro deberá asegurarse de 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 revisando al finalizar el partido el acta.
6. Las bolas de penalización que se paren dentro del cuadro diana se consideran un punto.
7. Al finalizar todos los parciales, los puntos obtenidos en cada uno de ellos se sumarán y el competidor con la puntuación más elevada será declarado ganador.
8. En caso de ser necesaria alguna medición de bolas, el árbitro puede llamar a los jugadores/capitanes por si la decisión puede sembrar alguna duda al final del parcial.
9. En caso de obtenerse la misma puntuación para ambos equipos después de haberse jugado todos los parciales reglamentarios, incluyendo los lanzamientos de penalización, el partido será declarado **empate**.
10. Si un competidor que va perdiendo es expulsado o abandona un partido sin acabar, éste se dará como ganador al competidor contrario con una puntuación de 6 – 0.
11. Si ambos competidores pierden el partido según lo indicado en el punto anterior de este artículo. Esta regla se aplicará a ambos competidores.

### **Artículo 33    Movimientos en el campo.**

1. Una vez el árbitro haya indicado qué color juega, los jugadores de ese competidor tienen libertad para entrar al terreno de juego y en cualquier box vacío.
2. No se puede entrar en el box del oponente mientras preparan su siguiente lanzamiento u orientan la canaleta.
3. Los jugadores no pueden ir detrás de los boxes mientras preparan su próximo lanzamiento o para orientar o apuntar la canaleta. Si esto ocurriera, el árbitro pedirá al jugador que regrese a su box antes de orientar la canaleta.

4. Si algún jugador necesita ayuda para entrar al terreno de juego, podrá pedirla al árbitro del partido.
5. Las acciones rutinarias antes o después de lanzar, chutar o hacer rodar la bola, están permitidas sin ser específicamente solicitadas al auxiliar.

### Artículo 34 Penalizaciones.

1. Si se produjera una infracción (*Ver apartado de infracciones del reglamento*) durante el partido existen diferentes maneras de penalizarlas:
  1. Bola de Penalización.
  2. Retirada de bola
  3. Amonestación y/o descalificación
2. Le corresponde al árbitro del partido aplicar esta normativa y decidir que penalización aplicar según cada situación.

### Artículo 35 Bola de Penalización.

1. Una Bola de Penalización supone la adjudicación de **una bola extra** al competidor contrario que será lanzada al finalizar el parcial donde se penalizó.
2. El árbitro registrará el resultado, todas las bolas del área de juego serán recogidas y el competidor que debe lanzar la Bola de Penalización seleccionará una de sus bolas de color, la cual será lanzada hacia el cuadrado diana de la Cruz.
3. El jugador dispone de 1 minuto para lanzar la Bola de Penalización.
4. Si la Bola de Penalización se detiene dentro del cuadro de 25cm sin tocar la línea que lo delimita, recibirá un punto adicional, que se sumará al resultado del parcial y cuya suma será anotada en el acta del partido.
5. Si durante un parcial un competidor comete más de una infracción, pueden adjudicarse más de una bola de penalización.
6. Cada una de las bolas de penalización se lanzará de forma separada. Cada bola es lanzada, recogida y anotada (si ha puntuado) y el competidor selecciona de nuevo qué bola, entre sus bolas de color, quiere lanzar en la siguiente bola de penalización.

7. Las infracciones cometidas por ambos competidores no se anulan unas a otras. Cada competidor lanzará su bola de penalización adjudicada para intentar ganar su punto y se lanzarán siguiendo el orden en el que se han cometido las penalizaciones.  
El primer lanzamiento lo hará el competidor que ha recibido la primera bola de penalización, después de la cual lanzarán de forma alterna el resto de las bolas de penalización.
8. Si se comete una infracción que conlleva Bola de Penalización mientras esta bola se está lanzando, el árbitro adjudicará una Bola de Penalización el competidor contrario.

### **Artículo 36 Retirada de Bolas.**

1. La retirada de bolas implica **quitar del terreno de juego la bola que se ha lanzado** cometiendo una infracción.
2. La bola retirada se colocará en el recipiente de Bolas Perdidas o en el área designada.
3. Sólo se puede penalizar con la retirada de una bola cuando se comete una infracción durante el acto de lanzamiento.
4. Si se comete una infracción que conlleva la retirada de la bola, el árbitro siempre intentará parar la bola lanzada antes de que desplace otras bolas.
5. Si el árbitro no consiguiera parar la bola antes de que desplace otras bolas el parcial podría considerarse parcial interrumpido.

### **Artículo 37 Amonestación y/o descalificación**

1. Cuando un jugador es amonestado se le enseñará una tarjeta amarilla y el árbitro lo anotará en el acta.
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, siendo este jugador descalificado. El árbitro lo anotará en el acta.
3. Si un jugador es descalificado por una conducta antideportiva, el árbitro le enseñará la tarjeta roja y lo anotará en el acta.

4. Si un jugador de un partido de equipos o parejas es descalificado, el partido continuará con los jugadores restantes.  
Las bolas no lanzadas por el jugador descalificado serán colocadas en el recipiente de bolas perdidas.  
En los siguientes parciales el equipo o pareja continuará sin sus bolas.
5. Si el capitán es descalificado, otro miembro del equipo o el otro miembro de la pareja asumirá su papel.
6. Si en un partido de equipos o de parejas un segundo jugador del mismo equipo o pareja es descalificado, ese equipo o pareja perderá el partido.
7. Un jugador descalificado podrá tomar parte en otros partidos dentro del mismo campeonato.
8. Si un competidor es descalificado pierde el partido, dando por ganador el competidor contrario por un resultado de 6 – 0.
9. Si ambos competidores son descalificados, ambos perderán el partido por un resultado de 6 – 0.
10. En caso de repetidas descalificaciones, la federación a solicitud del árbitro del campo correspondiente está obligada a considerar y determinar la acción apropiada (Según el *Código de Disciplina*)

### **Artículo 38 Parcial interrumpido.**

1. Un parcial es interrumpido cuando las bolas han sido desplazadas al ser tocadas por un jugador, el árbitro o una bola lanzada durante una infracción y el árbitro no ha podido detenerla.
2. Si un parcial es interrumpido el árbitro intentará devolver las bolas que se han movido a su posición original.  
El árbitro intentará siempre respetar el resultado previo, incluso si las bolas no están en su exacta posición.  
Si en opinión del árbitro esto no es posible, entonces el parcial se reiniciará.  
El árbitro será el que tenga la decisión final.
3. El árbitro siempre consultará a los competidores para evitar tomar decisiones injustas.
4. Si se produce un parcial interrumpido y se habían concedido bolas de penalización, éstas se jugarán cuando finalice ese parcial.



- Si al jugador o competidor que ha causado el parcial interrumpido le habían sido adjudicadas bolas de penalización, éstas no podrán jugarse.

### Artículo 39 Tiempo.

- Por cuestiones de horarios e instalaciones el equipo arbitral podrá dar un tiempo límite para jugar cada parcial. Esto será comunicado antes de comenzar cada partido y no será obligatorio en todas las jornadas de una competición.
- En caso de establecer tiempos límites para jugar los parciales, será el siguiente según el tipo de partido (individual, pareja o equipo):

Partido	Parciales	Tiempo por parcial
Individual	6	3 minutos
Parejas	4	4 minutos
Equipos	6	5 minutos

- El lanzamiento de la Bola Blanca se considera como parte del tiempo asignado.
- Con su lanzamiento comienza a correr el tiempo. El tiempo se detendrá cuando la bola lanzada se detenga dentro del campo o cruce sus límites.
- Si un competidor no ha lanzado la bola cuando se alcanza el tiempo límite, ésa bolas y las restantes del equipo quedarán invalidadas y se colocarán en el recipiente de Bolas Perdidas.  
Una bola se considera lanzada cuando sale de la mano o canaleta del jugador.
- Si un competidor lanza después de que se alcance el tiempo límite, el árbitro detendrá la bola y la retirará del campo antes de que se modifique el juego. Si lo hiciera, se consideraría parcial interrumpido.
- El tiempo límite para las bolas de penalización es de 1 minuto por bola para todos los niveles de la competición.
- Los Tiempos muertos tendrán una duración de 2 minutos.
- El Calentamiento tendrá una duración de 2 minutos.
- El árbitro anunciará alto y claro el tiempo cuando la cuenta restante sea “1 minuto”, “30 segundos” y “10 segundos”, y comunicará “¡TIEMPO!” cuando haya finalizado.

#### **Artículo 40 Criterios para los dispositivos auxiliares.**

1. Los dispositivos auxiliares (canaletas) deben tener unas medidas tales que al tumbarlas de lado en el suelo quepan en un área de 2,5m x 1m (Las dimensiones de un box).  
Las canaletas, incluyendo cualquier accesorio, extensiones y bases deben estar en la posición más extendida durante la medición.
2. Los dispositivos auxiliares (canaletas) no pueden contar con ningún elemento mecánico que ayude a la propulsión, aceleración/deceleración de la bola o la orientación de la canaleta (como láseres, niveles, frenos, mecanismos de visión, alcance, etc.). Una vez que la bola es soltada por el jugador nada debería obstruirla.
3. Un jugador, en el momento de soltar la bola, debe tener contacto físico directo con ella. El contacto físico también incluye el uso de un accesorio sujeto directamente a la cabeza, boca o brazo del jugador.
4. Un jugador puede usar más de un dispositivo auxiliar (canaletas y/o punteros) durante un partido.
5. Todos los dispositivos auxiliares deben permanecer dentro del box del jugador.
6. Durante cada parcial, el árbitro/juez de línea devolverá las bolas del terreno de juego a los jugadores que precisen el uso de auxiliares para evitar que éstos se giren hacia el área de juego.
7. Si una canaleta se rompe durante un parcial de un partido individual o parejas, el jugador dispondrá de 10 minutos para reparar esa canaleta.
8. En niveles altos de competición un jugador puede compartir la canaleta con su compañero y/o el sustituto. Haciéndose el cambio de canaleta entre parciales. El Árbitro Principal debería de ser informado de este cambio.

#### **Artículo 41 Aclaraciones y procedimiento de protesta.**

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, o en su defecto el entrenador, puede llamar la atención del árbitro sobre esa situación e intenta aclararla.  
El tiempo será parado.

2. 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.**
3. 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 período de 1 día desde la conclusión de ese partido enviando un escrito a la federación ([competiciones@femaddi.org](mailto:competiciones@femaddi.org)). Si no se recibe ninguna protesta por escrito, el resultado del partido se considerará definitivo.
4. En la redacción y contenido del escrito de la protesta debe detallar tanto las circunstancias como las justificaciones, indicando los puntos y artículos de esta normativa en los que se base la protesta.
5. La decisión del Juez de Disciplina (*Código de Disciplina*) será transmitida por escrito mediante el expediente correspondiente por correo electrónico a los Clubes de los dos competidores implicados en el partido.
6. La decisión del Juez de Disciplina de acuerdo con lo establecido en el artículo 15.5 del Código Disciplinario FEMADDI, contra esa resolución cabe interponer recurso ante el Juez de Apelación en el plazo de cinco días hábiles, a contar desde el siguiente al que se reciba la notificación.
7. La decisión del Juez de Apelación será definitiva y de acuerdo con lo establecido en el artículo 16.5 del Código Disciplinario FEMADDI, contra la esa resolución cabrá interponer recurso ante la Comisión Jurídica del deporte en el plazo máximo de quince días hábiles a contar desde el siguiente al que se reciba la notificación.
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.
9. Si la razón de la protesta se conoce antes de del inicio del partido, la protesta deberá ser presentada antes del inicio de este.

## **Artículo 42 Sillas de ruedas.**

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

2. No están permitidos los reflectores en la silla que puedan permitir al auxiliar ver el terreno de juego.
3. La altura máxima del asiento, incluyendo el cojín o soporte, es de 66 cm desde el suelo hasta el punto más alto del asiento donde la nalga entra 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 esté concentrado el peso. Este punto es el punto de contacto más bajo de la nalga del jugador.
4. Si una silla de ruedas se rompe durante el partido, el tiempo deberá pararse y al jugador se le darán 10 minutos para su reparación.  
Si la silla de ruedas no puede ser reparada, el jugador continuará jugando con ella en su estado. Si no puede hacerlo, perderá el partido.

### **Artículo 43    Responsabilidades del capitán.**

1. Cada Equipo estará liderado por un Capitán en cada partido. El Capitán debe poder ser identificado por el árbitro antes de comenzar el encuentro.
2. El Capitán actuará como representante del equipo y asumirá las siguientes responsabilidades:
  1. Representar al equipo/pareja en el sorteo de la moneda y decidir si juegan con bolas rojas o azules.
  2. Decidir qué miembro del equipo deberá lanzar durante el partido, incluyendo las bolas de penalización, si los jugadores no se ponen de acuerdo.
  3. Pedir un “tiempo muerto” o una “sustitución”.
  4. Darse por enterado de la decisión del árbitro cuando se notifica el resultado.
  5. Consultar con el árbitro en una situación de parcial interrumpido o donde se produzca un desacuerdo.
  6. Firmar el acta o designar a alguien para que firme en su nombre. La persona firmante firmará con su propio nombre.
  7. Presentar una protesta. El entrenador o el responsable del equipo también puede hacerlo.
3. El Capitán representa al equipo, pero cualquier jugador puede hacer preguntas al árbitro.
4. Para el árbitro, de forma automática, el Capitán será el delegado o persona de apoyo que acompaña al equipo pudiendo ser designado un jugador siempre que el árbitro lo sepa antes del comienzo del encuentro.

#### **Artículo 44 Zona de Calentamiento.**

1. Antes del inicio de cada partido los jugadores pueden calentar en la Zona de Calentamiento designada para ello en caso de existir esta.
2. La Zona de Calentamiento será usada exclusivamente para los competidores que jugarán antes, según el horario designado en el cuadro de partidos de la jornada.
3. Jugadores, entrenadores y auxiliares pueden entrar en la Zona de Calentamiento.
4. Se puede calentar en su terreno de juego asignado dentro de su horario determinado de partido antes de su comienzo por un tiempo máximo de 2 minutos, tal y como se explica en los artículos 15 y 39 de este reglamento.

#### **Artículo 45 Cámara de Llamadas.**

1. En caso de ser habilitada en alguna jornada de la Liga, la Cámara de Llamadas y su acceso estarán claramente identificados.
2. En el caso de no ser habilitada la Federación llevará y colocará a los jugadores directamente en los campos designados para sus partidos.
3. La revisión de todo el material deportivo (las bolas, las sillas de ruedas, el material auxiliar o canaletas, punteros de cabeza, brazo o boca, etc...) y el sorteo se realizarán en la Cámara de Llamadas, y en el caso de no estar habilitada se hará directamente en el terreno de juego.
4. Si hay un retraso en el horario, y alguien pide permiso para ir al aseo, el árbitro puede permitirlo según el siguiente procedimiento:
  1. El otro competidor del partido debe ser informado y lo aprueba;
  2. Si el jugador está en Cámara de Llamadas, debe regresar antes de la hora de inicio del partido. En el caso de no hacerlo la penalización será la pérdida del partido.
5. Cada competidor debería llevar únicamente a Cámara de Llamadas o al campo de juego todo el material necesario para competir.

## **Artículo 46 Tiempo muerto de carácter médico.**

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.
2. Un partido se podrá interrumpir 10 minutos con motivo de un Tiempo Muerto de carácter médico.
3. Un jugador sólo podrá solicitar un tiempo muerto de carácter médico por partido.
4. Cualquier jugador que pida un tiempo muerto de carácter médico debe ser visto, en el terreno de juego y tena pronto como sea posible, por el médico asignado a la instalación deportiva.
5. En la competición de Equipos, si un jugador no puede continuar debido a una enfermedad, el parcial en curso debe terminarse sin jugarse las bolas que le queden pendientes a ese jugador.  
Un sustituto sólo puede entrar en el partido entre parciales.
6. En la competición de Equipos, si el jugador que tiene que lanzar la Bola Blanca enferma y no puede continuar, sin que haya sustitutos para poder reemplazarlo, la Bola Blanca será lanzada por el jugador que le correspondería lanzarla en el siguiente parcial.
7. 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 2 jugadores que utilizarán únicamente 4 bolas.

## INFRACCIONES

### **Artículo 47 Acciones que dan lugar a la adjudicación de una bola de penalización.**

1. Un jugador sale del box cuando no se le ha indicado que es su turno de lanzamiento.
2. Que un auxiliar se gire hacia el terreno de juego para ver el juego durante un parcial.
3. Si en opinión del árbitro hay una comunicación inadecuada entre jugador/es, su/s auxiliar/ es y/o entrenador/es.
4. El jugador se prepara para su siguiente lanzamiento, orientando la silla y/o la canaleta o redondeando la bola en el tiempo de lanzamiento del competidor. El tiempo de lanzamiento de un jugador comienza cuando el árbitro señala el color que juega. El lanzamiento de la Bola blanca también se incluye en este punto.
5. El auxiliar mueve la silla, la canaleta o redondea la bola sin que se lo haya pedido el jugador.

### **Artículo 48 Acciones que dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización y retirada de la bola lanzada.**

1. Lanzar la Bola Blanca o de Color 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. Para jugadores con material auxiliar esta regla se aplica mientras la bola está aún en la canaleta. Si el jugador desea utilizar algún elemento (botellas, abrigos, pins, banderas,...) o equipamiento deportivo (puntero, canaleta, o extensiones de la canaleta,...) durante un parcial, deben estar dentro del box al comienzo de ese parcial.
2. No mover el dispositivo auxiliar (canaleta) a la izquierda y a la derecha para romper el plano del lanzamiento después de que se haya entregado la Bola Blanca y antes de lanzarla.
3. Soltar la bola cuando el dispositivo auxiliar (canaleta) está sobrepasando la línea frontal del lanzamiento.

4. Soltar la bola sin tener, al menos, una nalga en contacto con el asiento de la silla en caso de lanzar sentado.
5. Soltar la bola cuando está tocando parte del campo fuera del box de lanzamiento del jugador.
6. Soltar la bola cuando el auxiliar mira en dirección al terreno de juego.
7. Preparar y lanzar la bola en tiempo del competidor contrario.
8. En Parejas o Equipos el jugador lanza una bola mientras un compañero está aún regresando al box.

#### **Artículo 49 Acciones que dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización y una amonestación.**

1. Cualquier interferencia deliberada o distracción de otro jugador de tal manera que afecte a su concentración o a su acción de lanzar.
2. Causar un parcial interrumpido.

#### **Artículo 50 Acciones que dan lugar a la retirada de bola lanzada.**

1. Lanzar una bola antes de que el árbitro indique el color que debe jugar. Si esta es la Bola Blanca, se considera bola no válida.
2. Si una bola se detiene en la canaleta después de haber sido lanzada, esta será retirada.
3. Si un auxiliar, por cualquier razón, detiene la bola en la canaleta, ésta será retirada.
4. Si el jugador no es la persona que suelta la bola. El jugador debe tener contacto físico con la bola al soltarla (incluye el uso de material como punteros).
5. Si el auxiliar toca al jugador al soltar la bola.
6. Si el auxiliar y el jugador sueltan simultáneamente la bola.
7. Si una Bola de Color es lanzada antes que la Bola Blanca.



8. Si un competidor no ha soltado la bola cuando se alcanza el límite de tiempo (en caso de existir el mismo).
9. Si la primera Bola de Color no es lanzada por el jugador que lanzó la Bola Blanca.
10. Si un jugador no reorienta la canaleta (20 cm a cada lado) cuando él o un compañero regresan desde el área de juego.
11. Si cualquier competidor lanza más de una bola al mismo tiempo.

### **Artículo 51 Acciones que dan lugar a que el competidor reciba una amonestación – tarjeta amarilla.**

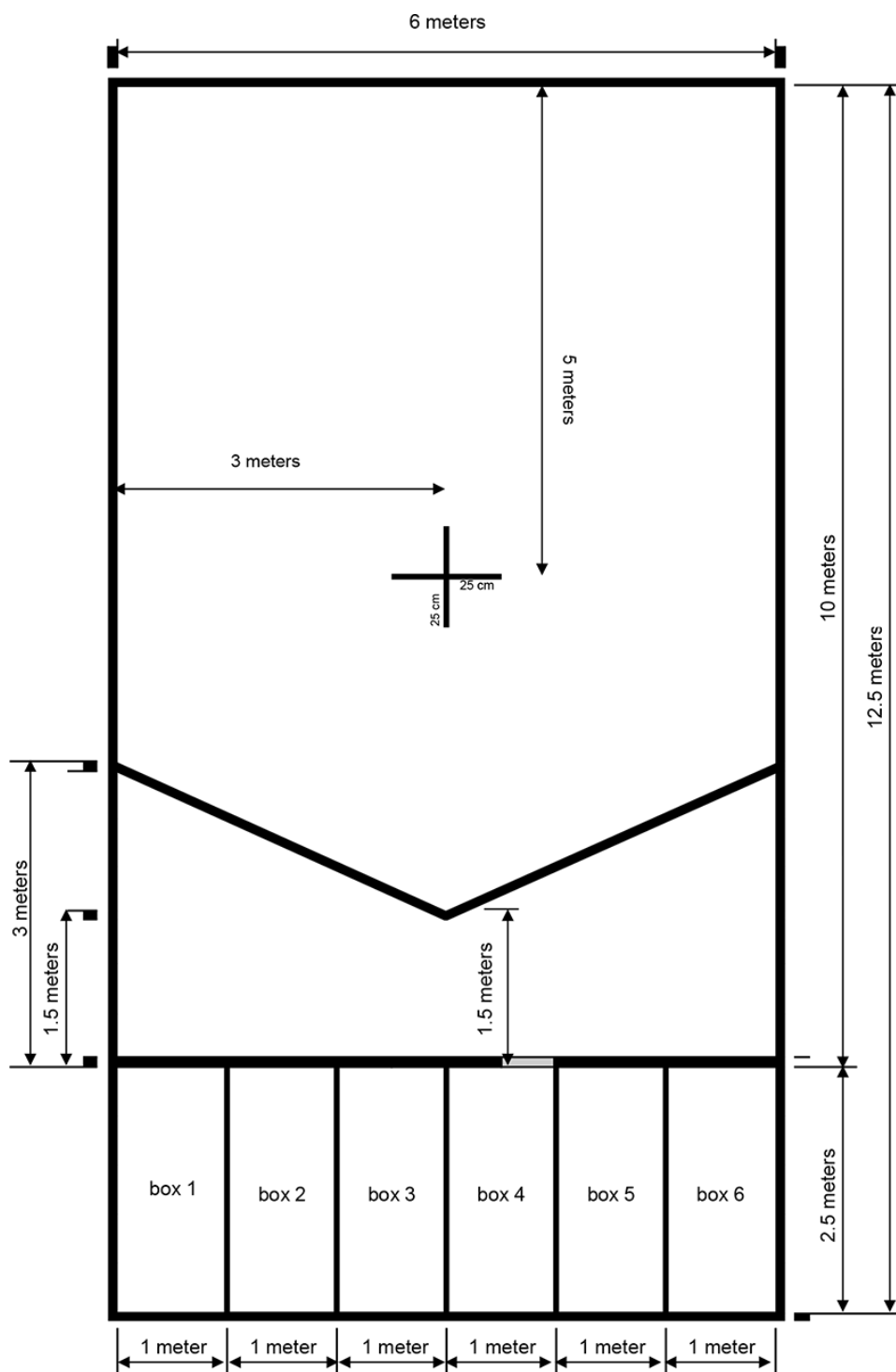
1. Retrasar un partido sin razón justificada.
2. Cuando un jugador no acepta la decisión del árbitro y/o actúa de manera inadecuada hacia su oponente o hacia el personal de la competición.
3. Cuando un jugador/auxiliar/entrenador abandona el área del terreno de juego durante el partido sin el permiso del árbitro, incluso si es entre parciales o durante el tiempo muerto.  
Ejemplo: salir del campo de juego para ir al baño, él que lo haga no podrá regresar a ese partido.
4. 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 sólo tendrá efecto en la temporada en vigor.
5. Entrar más personas de las permitidas en la Zona de Calentamiento o Cámara de Llamadas se penalizará con una tarjeta amarilla para el jugador o el capitán en el caso de parejas o equipos.
6. Una segunda tarjeta amarilla en Cámara de Llamadas y/o en la Zona de Calentamiento durante el mismo campeonato, conlleva una tarjeta roja.

## **Artículo 52 Acciones que dan lugar a que el competidor reciba una descalificación – tarjeta roja.**

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.
2. Si el material no cumple con los criterios establecidos en un control de Cámara de Llamadas.
3. Una tarjeta roja siempre significa un partido de suspensión y la pérdida del partido que se disputa.  
Si esto sucediera en una final, o fuera el último partido de un competidor en un campeonato, la sanción se aplicaría en el próximo campeonato.
4. Si se da una segunda amonestación en el mismo partido (1 amarilla y después 1 segunda amarilla, lo equivale a 1 roja), el jugador será descalificado perdiendo el partido, pero pudiendo jugar partidos posteriores en ese competición.  
No acarreará ningún partido de sanción.

## ANEXOS A LA NORMATIVA

### Anexo 1 Dimensiones y medidas terreno de juego



## Anexo 2 Bola Blanca no válida

