



Normativa para competiciones de Boccia

En lectura fácil

Septiembre 2023





Normativa para competiciones de Boccia en lectura fácil

© Femaddi, 2024

Adaptación a lectura fácil: Adapta – Plena Inclusión Madrid

Validación de lectura fácil: Adapta – Aspadir

Logotipo europeo de lectura fácil en portada: © Inclusion Europe

Más información en www.easy-to-read.eu

Correo electrónico de contacto: competiciones@femaddi.org

Dirección: Avenida Salas de los Infantes, número 2.

Código postal 28034 - Madrid

Teléfono: 91 364 63 44

Índice

Glosario.....	5
Normas generales.....	6
¿Cuál es el objetivo de este documento?	7
¿Cómo pueden participar los equipos en las competiciones?	7
¿Cómo pueden inscribirse los equipos?	8
¿Cuáles son los niveles de juego?.....	10
¿Cómo es la forma de competir por equipos?.....	11
¿Cuál es el sistema de puntuación de la Liga de Boccia?	12
¿Cómo organizamos las jornadas?	13
¿Cuál es el sistema de puntuación de ética deportiva?	14
¿Qué características debe tener el terreno de juego?	16
¿Cómo tienen que ser las bolas?.....	17
¿Cómo comienza el juego de Boccia?	17
¿Cómo jugar un parcial?	19
¿Cómo es la preparación del siguiente parcial?.....	22
¿Cómo deben lanzar las bolas los jugadores?.....	23
¿Cómo los equipos pueden sustituir a los jugadores?	26
¿Cuál es la puntuación del Boccia?	27
¿Cómo son los movimientos en el terreno de juego?	28
¿Cómo son las penalizaciones?.....	28
¿Qué es un parcial interrumpido?	31
¿Cuánto duran los parciales?.....	32
¿Qué son los dispositivos auxiliares?	33

¿Cómo son las aclaraciones y los procedimientos de protesta?	34
¿Cómo deben ser las sillas de ruedas?	35
¿Cuáles son las responsabilidades del capitán?.....	36
¿Cuál es la zona de calentamiento?	37
¿Cuál es la cámara de llamadas?	37
¿Qué es el tiempo muerto de carácter médico?.....	38
¿Cuáles son las acciones por las que el árbitro puede dar una bola de penalización?	41
¿Cuáles son las acciones por las que el árbitro puede dar una bola de penalización y retirada de bola lanzada?	41
¿Cuáles son las acciones por las que el árbitro puede dar una bola de penalización y una amonestación?	42
¿Cuáles son las acciones por las que el árbitro puede retirar una bola lanzada?	43
¿Cuáles son las acciones por las que un jugador recibe una amonestación y una tarjeta amarilla?	43
¿Cuáles son las acciones por las que un jugador recibe una descalificación y una tarjeta roja?	44

Glosario

Acta: Documento oficial que escribe el árbitro en el que anota todo lo que ha ocurrido en un partido para que la federación pueda revisar y sancionar, si hace falta.

Box: Zona desde donde los jugadores lanzan las bolas.

Canaleta: Rampa que se utiliza en la Boccia para lanzar la bola. El auxiliar coloca la bola sin mirar a la pista y el jugador escoge la dirección de la canaleta y la altura donde debe colocar la bola para ponerla en movimiento.

Delegado: Persona sin titulación de técnico deportivo que representa al equipo o al club de forma administrativa antes, durante y después de una competición.

Jornada: Día o días de la semana que se juegan los partidos.

Licencia deportiva: Documento oficial que identifica a los participantes en las competiciones de la federación.

Los participantes son los deportistas, los técnicos o entrenadores, los delegados y el personal de apoyo.

Parcial: Es la parte de un partido en la que los jugadores tiran la bola blanca y juegan todas las bolas rojas y azules.

Puntuación de ética deportiva: Sistema de puntuación aparte del sistema de puntuación por ganar y perder. Son puntos por buen comportamiento de entidades y clubes,



sus equipos, entrenadores, jugadores y sus familiares.

Normas generales

¿Cuál es el objetivo de este documento?

En este documento, FEMADDI explica las normas generales del funcionamiento de las competiciones de la Liga de Boccia.

¿Cómo pueden participar los equipos en las competiciones?

Las condiciones de los equipos para participar en las competiciones son las siguientes:

1. Los equipos que quieren participar en las competiciones deben pertenecer a una entidad deportiva estable.
Por ejemplo, un club, una sección o una agrupación deportiva.
Los equipos deben estar registrados en la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid.
2. Los equipos deben estar formados por deportistas con discapacidad intelectual.
Los deportistas deben demostrar que tienen discapacidad intelectual.
Para eso, tienen que entregar el certificado de discapacidad para dar de alta la licencia deportiva.
La licencia deportiva es un documento oficial que identifica a los participantes en las competiciones de la federación.
3. Los equipos también pueden estar formados por deportistas con parálisis cerebral que no tengan discapacidad intelectual.
Para ello, los deportistas deben tener su licencia deportiva de la Federación de Parálisis Cerebral de Madrid.
Estos deportistas tienen una licencia especial que entrega FEMADDI, al presentar la licencia de la Federación de Parálisis Cerebral de Madrid.
4. Cuando el deportista tenga discapacidad intelectual y parálisis cerebral, FEMADDI le entrega la licencia deportiva.
5. Los equipos deben entregar la documentación necesaria en los plazos que indicamos en FEMADDI.
Los equipos que no entregan la documentación en los plazos no participan en la competición.

¿Cómo pueden inscribirse los equipos?

El proceso de inscripción de los equipos en las competiciones tiene 2 plazos:

1. El plazo 1 es para que renueven la inscripción los equipos que participaron en la competición en la temporada anterior.
Este plazo empieza al acabar la temporada y termina el 31 de julio.
2. El plazo 2 es para inscribir a nuevos equipos en la competición que no participaron en la competición de la temporada anterior.
Este plazo empieza en septiembre
y termina el último viernes de septiembre.

La competición de Boccia tiene 3 modalidades:

- Competición por equipos.
Los equipos están formados por 3, 4 o 5 deportistas.
- Competición por parejas.
Las parejas están formadas por 2 deportistas.
- Competición individual.

Los equipos y parejas pueden mixtos,
es decir, pueden estar formados por hombres y mujeres.

Los equipos y los deportistas deben inscribirse
en la plataforma de Gestión de Licencias de FEMADDI
en la página web: <https://femaddi.playoffinformatica.com/>

Cuando termina el plazo oficial de inscripción,
los equipos o parejas solo pueden inscribir nuevos jugadores
después de la jornada 1 de la Liga
y hasta la jornada 2 de la Liga.
Después de la jornada 2,
los equipos o parejas no pueden inscribir nuevos jugadores.

Para poder jugar en los partidos de la competición, el club deportivo debe inscribir a los jugadores 2 días antes de la celebración de la jornada.

Cuando el club deportivo inscriba a un jugador fuera de plazo, el jugador jugará en la siguiente jornada.

Cuando el equipo o pareja sufra una baja y un jugador no pueda jugar, el equipo o pareja puede sustituir al jugador por otro si queda más de 1 jornada de liga por jugar.

Todos los equipos deben gestionar la licencia deportiva de 1 técnico deportivo o más.

Un técnico deportivo es una persona con formación en deporte que preparan a deportistas para la actividad deportiva.

Los técnicos pueden trabajar en varios equipos y parejas diferentes.

En este caso, los equipos deben tener a otro técnico o delegado con licencia en su equipo.

Un delegado es una persona sin titulación de técnico deportivo que representa al equipo o al club de forma administrativa antes, durante y después de una competición.

Cuando el equipo o pareja necesita ayuda de un auxiliar, el club deportivo debe gestionar la licencia para el auxiliar y decirle el equipo con el que va a trabajar.

Cada club deportivo puede inscribir 1 o más equipos o parejas en la competición de Boccia.

Si inscribe a más de 1 equipo, debe diferenciar el nombre del equipo y añadir letras, números o un apodo al nombre de cada equipo.

Por ejemplo, si la entidad deportiva Amigos inscribe a 2 equipos,

los nombres de los equipos deben ser Amigos A y Amigos B o Amigos 1 y Amigos 2.

El club deportivo debe estar al día con el pago de las cuotas de la Federación durante la temporada anterior para participar en la competición de la siguiente temporada. También puede participar si acuerda un plan de pago con la Federación para pagar las deudas pendientes.

Para poder jugar el Campeonato de Liga los equipos y parejas deben pagar la cuota de inscripción a través de una transferencia o domiciliación bancaria antes de comenzar la temporada.

No hay que pagar una cuota de inscripción para la competición individual. Publicamos la cuota de inscripción en la página web y en la plataforma de gestión de licencias.

¿Cuáles son los niveles de juego?

Hay 3 niveles de juego de Boccia que dependen de la habilidad de los deportistas.

Para elegir en qué nivel de juego juega cada deportista, tenemos en cuenta las necesidades de apoyo de cada deportista.

Los 3 niveles de juego son los siguientes:

- Nivel de habilidades deportivas.
Participan en este nivel los equipos y parejas que necesitan apoyo de un auxiliar para lanzar y que tienen dificultades para entender situaciones estratégicas del juego.
En este nivel, solo pueden participar jugadores de este nivel.

- Nivel de competición adaptada.
Participan en este nivel los equipos y parejas que entienden las situaciones estratégicas del juego pero necesitan apoyo de un auxiliar para lanzar.
En este nivel, los equipos pueden tener 1 de cada 3 jugadores del nivel de competición deportiva.
Si hay más de 1 jugador de cada 3 de este nivel deben competir en el nivel de competición deportiva.
- Nivel de competición deportiva.
Participan en este nivel los equipos y parejas que entienden las situaciones estratégicas del juego y son capaces de lanzar por sí mismos sin ayuda.

Los equipos y parejas deben estar formados por jugadores del mismo nivel.

¿Cómo es la forma de competir por equipos?

Cuando termina el plazo de inscripción de la competición, FEMADDI sitúa a cada equipo, pareja o jugador individual en su nivel de competición.

FEMADDI crea 1 o varios grupos en cada nivel de competición en función del número de inscripciones en cada nivel.
Cada equipo, pareja o jugador individual participa en las jornadas de competición en la que juegan varios partidos.
El número total de jornadas depende del número de inscripciones.
Los equipos, parejas y jugadores individuales deben cumplir el calendario programado y acudir a los partidos en el día y hora que corresponde.

Cuando un equipo se presenta al partido con menos de 3 jugadores debe jugar el partido sin las bolas del jugador que no está, es decir, si sólo tiene 2 jugadores, juega solo con 4 bolas en total.

Cuando un equipo se presenta al partido con menos de 2 jugadores, el equipo pierde los partidos de esa jornada.

Si el equipo avisa de que no puede asistir por una causa justificada a una jornada de liga,
FEMADDI aplazará sus partidos
y se juegan en otra jornada del calendario
o añade una nueva fecha al calendario para recuperarla.

Cuando una pareja se presenta al partido con un solo jugador, debe jugar el partido sin las bolas del jugador que no está, es decir, juega solo con 3 bolas en total.

¿Cuál es el sistema de puntuación de la Liga de Boccia?

La competición de la Liga tiene el siguiente sistema de puntuación según el resultado de los partidos:

- El equipo que gana el partido suma 3 puntos.
- Los equipos que empatan el partido suman 2 puntos.
- El equipo que pierde el partido suma 1 punto.
- El equipo que no se presenta suma 0 puntos.

Los puntos de ética deportiva se suman a los puntos generales durante la temporada.

La puntuación de ética deportiva es un sistema de puntuación aparte del sistema de puntuación por ganar y perder.

Son puntos por buen comportamiento de entidades y clubes, sus equipos, entrenadores, jugadores y sus familiares.

Los puntos de ética deportiva están en el Código Disciplinario.

El total de puntos es la suma de puntos generales y puntos de ética deportiva.

En el caso de empate de puntos entre 2 o más equipos, FEMADDI suma otros puntos en este orden:

- 1) Puntos de ética deportiva.
- 2) Puntos generales por ganar o perder partidos.
- 3) Diferencia de bolaverage,
es decir, diferencia entre bolas a favor y bolas en contra.

¿Cómo organizamos las jornadas?

FEMADDI cita al equipo o equipos de un club deportivo en el día y hora dentro de las fechas previstas.

FEMADDI publica las fechas y las horas de las jornadas en su página web y las envía por correo electrónico a las personas responsables de los clubs deportivos inscritos la semana anterior a la jornada.

El equipo debe acudir al lugar de la competición y presentarse en el punto de control.

Debe indicar que es un equipo de la Liga FEMADDI y presentar las licencias deportivas.

Si hay jugadores que no pueden acudir esa jornada, deben avisar en el punto de control.

Cuando confirmen que todo es correcto, el equipo puede jugar los partidos.

El equipo debe acudir con tiempo de antelación para realizar este proceso y colocarse en la pista.

FEMADDI incorpora los resultados en la clasificación a lo largo del día.

El equipo puede pedir una copia de los resultados a la salida.

¿Cuál es el sistema de puntuación de ética deportiva?

La puntuación de ética deportiva es un sistema de puntuación aparte del sistema de puntuación por ganar y perder.

Son puntos por buen comportamiento de entidades y clubes, sus equipos, entrenadores, jugadores y sus familiares.

El sistema de puntuación de ética deportiva afecta a la competición por equipos, por parejas e individual.

Todos los equipos empiezan la competición de la Liga con 10 puntos y los equipos pueden perder los puntos si tienen sanciones.

Un equipo puede empezar la competición con menos de 10 puntos en 2 situaciones:

- Cuando el equipo tenga sanciones pendientes de cumplir de una temporada anterior.
- Si el equipo ficha a un jugador de otro club cuando no hay acuerdo entre los dos clubes.

Todos los jugadores, técnicos y delegados comienzan la competición con 10 puntos.

Pueden empezar la competición con menos de 10 puntos cuando tengan sanciones pendientes de una temporada anterior.

FEMADDI suma los puntos de ética deportiva a los puntos generales.



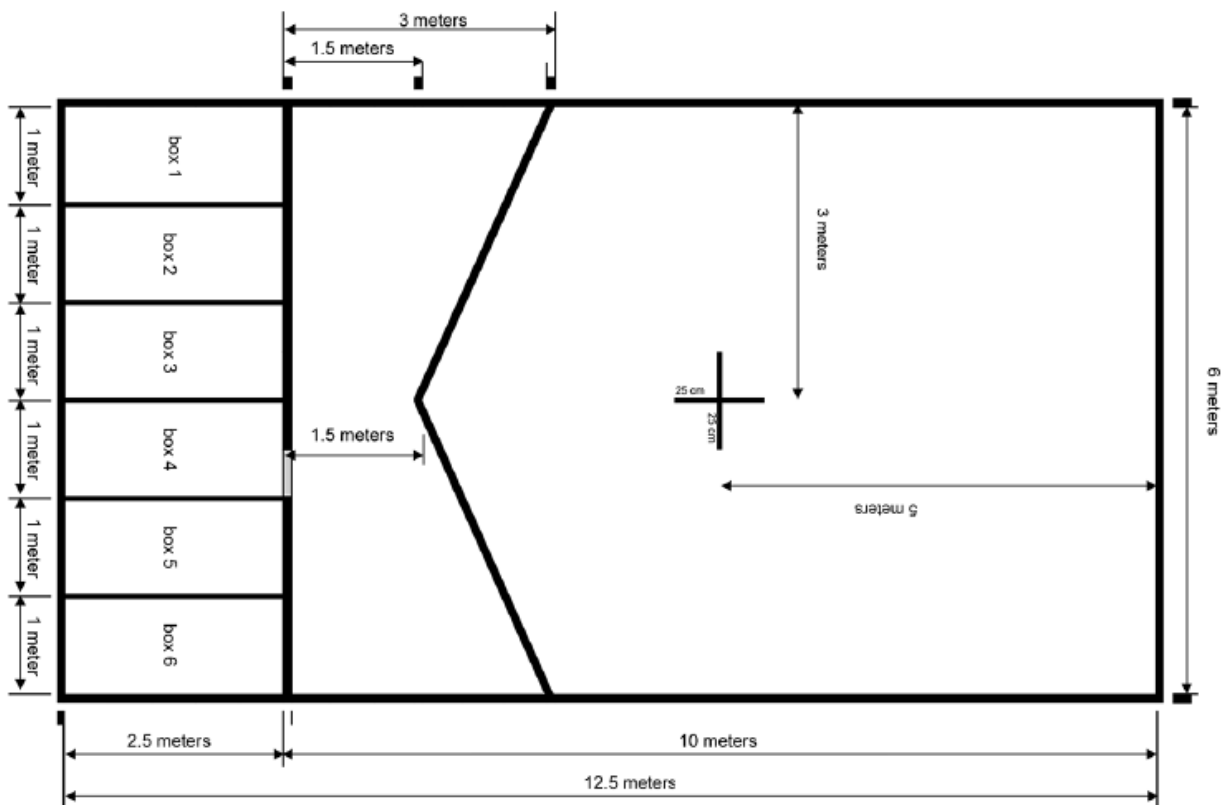
Consideraciones de la Boccia

¿Qué características debe tener el terreno de juego?

Los jugadores de Boccia juegan en un pabellón cubierto.

Las características del terreno de juego son:

- La superficie debe estar limpia y debe ser llana y lisa.
Por ejemplo, de hormigón liso pulido, de parquet o de goma sintética.
- Hilos, cuerdas o bordillos marcan el límite del área de juego.
Su grosor no puede influir en el juego.
- Nada puede interferir la superficie de juego.
Por ejemplo, tiza o talco sobre el suelo.
- Los jugadores deben reconocer todas las líneas del terreno.
- El terreno de juego debe tener las siguientes medidas:



¿Cómo tienen que ser las bolas?

El juego de la Boccia tiene:

- 6 bolas rojas.
- 6 bolas azules.
- 1 bola blanca.

Las bolas deben ser de la siguiente forma:

- Deben tener una circunferencia aproximada de 27 centímetros.
- Deben tener un peso aproximado de 275 gramos.
- Deben ser de color rojo, azul y blanco definido, es decir, siempre el mismo.
- Deben estar en buenas condiciones y sin marcas de corte.
- Las bolas no pueden tener pegatinas.

FEMADDI entrega las bolas de los partidos el día de la competición.

Cuando un jugador quiera usar su propio juego de bolas, el juez de la competición lo revisará.

Si cumple con las normas, podrá utilizarlo.

¿Cómo comienza el juego de Boccia?

FEMADDI llama a los participantes para que acudan al terreno de juego.

El jugador que no esté presente al inicio del juego pierde el partido con un resultado de 6 – 0.

Cuando 2 jugadores no se presentan al inicio del juego los 2 pierden con el resultado de 6 – 0.

Cuando la ausencia del jugador o los jugadores es justificada FEMADDI aplaza el partido a otro horario de esa misma jornada o a otra jornada diferente.

Los jugadores eligen cara o cruz de una moneda.

El árbitro del partido lanza una moneda

y el jugador que gana el sorteo elige el color de bolas.

Antes de comenzar el partido,

los jugadores deben colocarse en sus correspondientes boxes.

El box es la zona desde donde los jugadores lanzan las bolas.

En este momento,

pueden pedir al árbitro realizar un calentamiento con las bolas.

El calentamiento consiste en lanzar las bolas durante 2 minutos cuando el árbitro indica que pueden hacerlo.

Solo los jugadores pueden lanzar bolas en el calentamiento, no los jugadores sustitutos o de reserva.

El partido comienza con el lanzamiento de la bola blanca.

El jugador que juega con las bolas rojas siempre inicia la primera parte del partido, que se llama primer parcial.

El árbitro presenta la bola blanca al jugador que se encuentra en el box número 1 de la derecha con bolas de color rojo.

El árbitro avisa al jugador que puede lanzar la bola blanca.

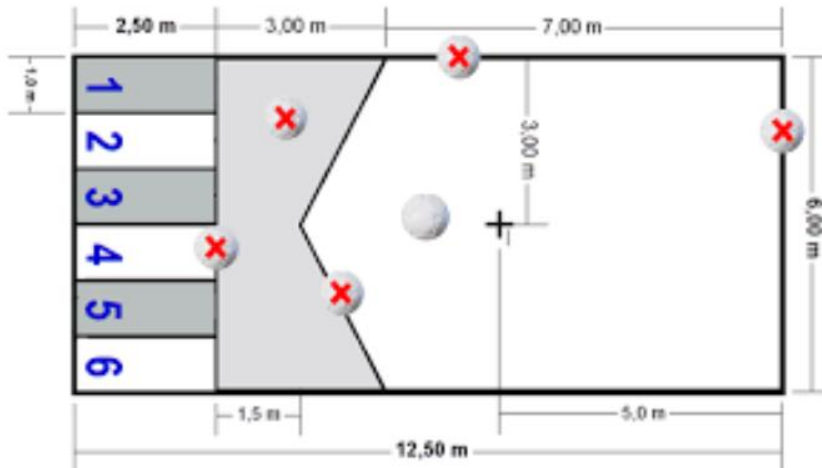
En el momento del lanzamiento de la bola blanca, el jugador y el auxiliar con toda su ropa y material deben estar dentro de su box.

El jugador debe lanzar la bola blanca dentro del área válida del terreno de juego.

El lanzamiento de la bola blanca no es válido en las siguientes situaciones:

1. Cuando la bola blanca cae en el área no válida.
El área no válida es el área gris en la imagen.
2. Cuando la bola blanca cae fuera del terreno de juego.

3. Cuando el jugador comete una infracción.



Cuando la bola blanca no es válida,
el jugador que lanza en el siguiente parcial
debe lanzar de nuevo la bola blanca.
Si es el último parcial del partido,
el jugador que lanzó la bola blanca en el primer parcial
debe lanzar de nuevo la bola blanca.

En el siguiente parcial, el jugador del box
al que le corresponde en el orden normal del juego
lanza la bola blanca.

¿Cómo jugar un parcial?

El jugador que lanza la bola blanca
es el que lanza la bola número 1 de color.
El objetivo es lanzar la bola de color más cerca a la bola blanca
y alejar las bolas del color contrario de la bola blanca.

Turno de lanzamiento de bola roja

Cuando el jugador lanza la bola roja fuera del terreno del juego el jugador sigue lanzando hasta que la bola roja está en un área válida del terreno de juego o hasta que lanza todas sus bolas de color rojo.

Cuando el jugador comete una infracción, el árbitro retira la bola lanzada.

El jugador sigue lanzando hasta que la bola roja está en un área válida del terreno de juego o hasta que lanza todas sus bolas de color rojo.

En los partidos donde juegan equipos o parejas cualquier jugador del equipo que está en su turno de lanzamiento puede lanzar la bola de color rojo número 2 dentro del terreno de juego.

Turno de lanzamiento de bola azul

Después de que el jugador lance la bola de color rojo número 1 en área válida es el turno del jugador contrario para lanzar su bola de color azul.

Cuando el jugador lanza la bola azul fuera del terreno del juego el jugador sigue lanzando hasta que la bola azul está en un área válida del terreno de juego o hasta que lanza todas sus bolas de color azul.

Cuando el jugador comete una infracción, el árbitro retira la bola lanzada.

El jugador sigue lanzando hasta que la bola azul está en un área válida del terreno de juego o hasta que lanza todas sus bolas de color azul.

En los partidos donde juegan equipos o parejas cualquier jugador del equipo que está en su turno de lanzamiento puede lanzar la bola de color azul número 2 dentro del terreno de juego.

Resto de bolas

Después de lanzar las dos bolas de color en el terreno de juego el jugador que tiene la bola de color más lejana de la bola blanca es el que realiza el siguiente lanzamiento.

Seguirá lanzando bolas hasta dejar una bola de su color más cerca que la del rival.

Si el jugador que tiene la bola de color más lejana a la bola blanca no tiene más bolas para lanzar, debe lanzar otro jugador.

Esta forma de lanzar sigue hasta que los jugadores lancen todas las bolas de color de los 2 equipos.

Cuando un jugador decide no lanzar las bolas restantes, debe avisar al árbitro.

El árbitro declara estas bolas como bolas perdidas y las retira.

Final del parcial

Cuando los jugadores han lanzado todas las bolas y no hay bolas de penalización el árbitro anuncia el resultado y el final del parcial.

Las bolas de penalización son bolas que entrega el árbitro al equipo contrario para compensar una acción inadecuada del equipo contrario que ha realizado durante el partido.

Cuando hay bolas de penalización,
el árbitro recoge las bolas del terreno de juego
y el jugador selecciona una bola y lanza.
Después, el árbitro anuncia el resultado y el final del parcial.

Cuando finaliza el parcial y el árbitro lo indica,
los auxiliares y entrenadores pueden entrar al terreno de juego
a recoger las bolas.

¿Cómo es la preparación del siguiente parcial?

Los jugadores, los auxiliares y las personas autorizadas
recogen las bolas para iniciar el siguiente parcial.

Cuando recogen todas las bolas,
los jugadores deben estar dentro de sus boxes
y el árbitro presenta la bola blanca de nuevo
para que empiece el siguiente parcial.

El árbitro permite 1 minuto de tiempo entre los parciales.
El minuto comienza cuando el árbitro recoge la bola blanca
y avisa que hay un minuto de tiempo.
El árbitro avisa de nuevo cuando quedan 10 segundos.
Al acabar el minuto, el árbitro dice tiempo.

Cuando el árbitro entrega la bola blanca al lanzador
el equipo contrario debe estar preparado.
El árbitro anuncia bola blanca cuando entrega la bola al lanzador.

Cuando el equipo contrario no está preparado,
debe esperar a que el árbitro indique su turno de lanzamiento
para terminar su preparación.

¿Cómo deben lanzar las bolas los jugadores?

Los jugadores deben lanzar las bolas de la siguiente forma:

- Los jugadores deben lanzar la bola blanca o las bolas de color cuando el árbitro dé la señal de inicio o dé la indicación.
- En el momento del lanzamiento de la bola, el jugador, su auxiliar, la silla o cualquier material o ropa deben estar dentro del box sin tocar las líneas del campo.
- Cuando el jugador lanza la bola, debe tener al menos una nalga en contacto con el asiento de su silla.
- Cuando el jugador lanza la bola, la bola no debe tocar ninguna parte del terreno de juego fuera del box de lanzamiento del jugador.
- Cuando el jugador lanza la bola y rebota en sí mismo, en el jugador contrario o en su material, el árbitro considera que esa bola ha sido lanzada.
- Si una bola que está en el terreno, gira sobre sí misma sin ser tocada por nada, permanece en el terreno en la nueva posición.
- Una bola lanzada puede recorrer el box del jugador por aire o por suelo y atravesar el box del contrario antes de cruzar la línea de lanzamiento y entrar en el terreno de juego.

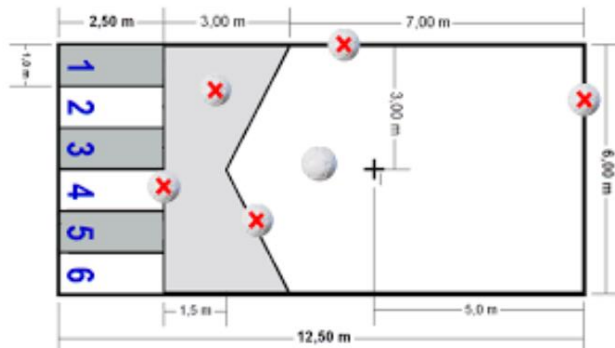
Una bola está fuera del terreno de juego en las siguientes situaciones:

- Cuando la bola toca o cruza las líneas del terreno de juego.
- Cuando la bola toca la línea y mantiene encima de ella otra bola, el árbitro retira la bola que está encima de la línea. Si la bola que estaba apoyada en ella cae y toca la línea, la bola también está fuera del terreno de juego.
- Cuando la bola toca o atraviesa la línea y después vuelve a entrar en el campo.

-
- Cuando un jugador lanza una bola y no consigue entrar en el terreno de juego excepto si el lanzamiento sea caída accidental.
 - Cuando un jugador lanza una bola de color fuera del terreno de juego la bola se convierte en bola perdida y el árbitro la coloca en la zona o recipiente de bolas perdidas
El árbitro es el que toma la decisión final sobre este tema.

Cuando la bola blanca sale del terreno de juego existen estas situaciones:

- Cuando la bola blanca sale del terreno de juego cae en un área no válida, el árbitro coloca la bola blanca en la cruz.
- Si hay una bola de color sobre la cruz, el árbitro coloca la bola blanca entre el área y la línea de lanzamiento lo más cerca posible de la cruz.
- Cuando la bola blanca está en la cruz, lanza el jugador que tiene la bola de color más alejada de la bola blanca. Si ha lanzado todas sus bolas de color, otro jugador lanza la bola de color.
- Cuando el terreno de juego está vacío después de que el árbitro coloque la bola blanca sobre la cruz lanza el jugador que empujó la bola blanca fuera.



Cuando 2 bolas están a la misma distancia de la bola blanca, existen estas situaciones:

- Cuando 2 bolas están a la misma distancia de la bola blanca y no hay otras bolas más cercanas el último jugador que lanzó debe lanzar de nuevo.
- Si la situación sigue igual después de lanzar la bola, el otro jugador debe lanzar la bola de color.
- Cada jugador lanza hasta que modifiquen la situación o uno de los competidores haya lanzado todas las bolas.
- En el momento en el que un jugador modifica la situación el juego continúa de forma normal.
- Cuando el jugador que lanza la bola para que no haya 2 bolas a la misma distancia de la bola blanca, y hace que su bola también esté a la misma distancia que la bola blanca será él quien vuelva a lanzar.

Otras situaciones que los jugadores pueden tener cuando lanzan las bolas:

- Cuando un competidor lanza más de 1 bola, el árbitro retira las bolas y las convierte en bolas perdidas.
- Cuando a un jugador se le cae la bola de forma accidental, el jugador debe pedir al árbitro volver a lanzar la bola. El árbitro decide si la bola cayó por una acción involuntaria

o si el jugador intentó lanzar la bola.

- El jugador puede lanzar la bola todas las veces que el árbitro lo indique.
- Durante estos lanzamientos, el tiempo disponible del jugador sigue.

Cuando el árbitro comete un error

y pide lanzar a un jugador equivocado

el árbitro debe devolver las bolas al jugador que debía lanzar.

El árbitro también comprueba y corrige el tiempo de lanzamiento del jugador que debía lanzar.

Si el lanzamiento cambia alguna bola,

el árbitro debe indicar que el parcial es interrumpido.

¿Cómo los equipos pueden sustituir a los jugadores?

Las parejas y equipos pueden sustituir a los jugadores que consideren oportunos durante un partido.

Los equipos deben hacer las sustituciones entre parciales y deben informar al árbitro.

Las sustituciones no deben retrasar el reinicio del partido.

Un jugador sustituido puede volver a jugar al partido en otra sustitución.

Los entrenadores y los sustitutos o jugadores de reserva deben estar fuera del terreno de juego en la zona dispuesta para ellos.

El árbitro indica cuál es esta zona.

¿Cuál es la puntuación del Boccia?

El jugador gana 1 punto por cada bola de color más cercana a la bola blanca que las bolas de color del jugador contrario.

Cuando 2 bolas de distinto color están a la misma distancia de la bola blanca y no quedan bolas para lanzar de ningún jugador ni otras bolas cercanas a la bola blanca, cada jugador gana 1 punto por cada una de las bolas. Cuando el árbitro debe medir la distancia de las bolas, puede llamar a los jugadores o capitanes para que revisen su decisión.

Los jugadores que lanzan las bolas de penalización y caen dentro del cuadro diana, ganan 1 punto. Cuando acaba el parcial, el árbitro suma los puntos conseguidos con las bolas de penalización al resultado final antes de anotarlos en el marcador y en el acta.

El árbitro es el encargado de decir el resultado cuando los jugadores lancen todas sus bolas, incluidas las bolas de penalización.

Cuando acaban todos los parciales, el árbitro suma todos los puntos de cada uno de ellos y el jugador con más puntuación gana.

Cuando los 2 equipos tienen la misma puntuación el resultado es empate.

Si un jugador que pierde es expulsado o abandona el partido sin acabar el jugador contrario gana el partido con resultado 6-0.

Si los 2 competidores son expulsados o abandonan el partido,
la regla se aplica a los 2 competidores.

¿Cómo son los movimientos en el terreno de juego?

Cuando el árbitro dice qué color lanza,
los jugadores de ese color pueden entrar al terreno de juego
a cualquier box que esté vacío.

Nadie puede entrar al box del equipo contrario
mientras preparan su siguiente lanzamiento y preparan la canaleta.
La canaleta es una rampa que se utiliza en la Boccia para lanzar la bola.
El auxiliar coloca la bola sin mirar a la pista
y el jugador escoge la dirección de la canaleta
y la altura donde debe colocar la bola
para ponerla en movimiento.

Cuando un jugador necesita ayuda para entrar al terreno de juego
debe solicitarlo al árbitro del partido.
Las acciones que los jugadores realizan siempre antes o después de lanzar
o hacer rodar la bola
están permitidas sin necesidad de pedir las al auxiliar.

¿Cómo son las penalizaciones?

Cuando se produce una infracción durante el partido
hay 3 formas de penalización:

1. Bola de penalización
2. Retirada de bola
3. Amonestación o descalificación

El árbitro es el encargado de aplicar las normas
y decidir la penalización que aplica en cada situación.

Bola de penalización

La bola de penalización significa que el árbitro permite al jugador contrario lanzar una bola extra al terminar el parcial.

Cuando termina el parcial, el árbitro registra el resultado, recoge todas las bolas,

y el jugador contrario lanza una de sus bolas de color a la cruz del terreno de juego.

El jugador tiene 1 minuto para lanzar la bola de penalización.

Si la bola de penalización se detiene dentro del cuadrado sin tocar la línea que lo delimita, el jugador recibe 1 punto que suma al resultado del parcial.

El árbitro puede permitir el lanzamiento de más de 1 bola de penalización.

Los jugadores lanzan cada una de las bolas de penalización de forma separada.

Los jugadores lanzan las bolas de penalización en el orden en el que han cometido las infracciones.

Cuando un jugador comete una infracción durante el lanzamiento de bolas de penalización el árbitro puede permitir más bolas de penalización al jugador contrario.

Retirada de bolas

Cuando un jugador comete una infracción durante el lanzamiento, el árbitro puede retirar la bola que ha lanzado del terreno de juego.

El árbitro siempre intenta parar la bola lanzada antes de que mueva a otras bolas.

Si no consigue parar la bola
puede nombrar el parcial interrumpido.

El árbitro coloca la bola retirada en el recipiente de bolas perdidas
o en la zona de las bolas perdidas.

Amonestación o descalificación

El árbitro puede amonestar o descalificar a un jugador:

- Cuando el árbitro amonesta a un jugador
le enseña la tarjeta amarilla y lo anota en el acta.
- Cuando el árbitro amonesta otra vez al jugador en el mismo partido
el jugador es descalificado.
Para descalificar, el árbitro enseña al jugador
la tarjeta amarilla y después una tarjeta roja.
También lo anota en el acta.
- Cuando el árbitro descalifica al jugador por una conducta
que va en contra del deporte
enseña la tarjeta roja y lo anota en el acta.

Cuando el árbitro descalifica a un jugador
en un partido de equipos o parejas,
el partido continúa con los jugadores restantes
durante ese parcial y los siguientes.

El árbitro coloca las bolas que el jugador descalificado no ha lanzado
en el recipiente de bolas perdidas.

Cuando el árbitro descalifica al capitán
otro miembro del equipo o de la pareja
asume el cargo de capitán.

Cuando el árbitro descalifica a otro jugador del mismo equipo
en un partido de equipos o parejas,

ese equipo o pareja pierde el partido
y gana el equipo contrario por un resultado de 6-0.
Cuando los 2 equipos competidores son descalificados
los 2 pierden el partido por resultado 6-0.

Un jugador descalificado puede jugar
en otros partidos del mismo campeonato.

En el caso de que el árbitro descalifique muchas veces,
FEMADDI considera las acciones que llevará a cabo contra el jugador.

¿Qué es un parcial interrumpido?

Cuando un jugador, el árbitro o una bola lanzada durante una infracción
mueven una bola
el árbitro interrumpe el parcial.

Cuando el árbitro interrumpe el parcial
debe devolver las bolas que se han movido
a su posición original.

El árbitro debe respetar siempre el resultado previo.

Si el árbitro no puede respetar el resultado previo
el parcial vuelve a comenzar.

El árbitro es la persona que tiene la decisión final
y puede consultar a los jugadores
para evitar tomar decisiones injustas.

Si el árbitro interrumpe un parcial
y había concedido bolas de penalización,
los jugadores lanzan las bolas de penalización al final del parcial.
Cuando el jugador ha causado el parcial interrumpido,
no puede jugar las bolas de penalización que le corresponden.

¿Cuánto duran los parciales?

El árbitro puede dar un tiempo limitado para jugar cada parcial.

El árbitro informa de ello al comenzar el partido y no es obligatorio en todas las jornadas de competición.

Cuando el árbitro establece tiempos límites para jugar los parciales los tiempos por parcial son:

- En un partido de jugadores individuales de 6 parciales, el tiempo por parcial es de 3 minutos.
- En un partido por parejas de 4 parciales, el tiempo por parcial es de 4 minutos.
- En un partido por equipos de 6 parciales, el tiempo por parcial es de 5 minutos.

El árbitro considera el lanzamiento de la bola blanca dentro del tiempo.

El tiempo empieza a correr cuando el jugador lanza la bola blanca y se detiene cuando la bola lanzada para dentro del campo o sale fuera del campo.

Cuando un jugador no ha lanzado la bola y se acaba el tiempo, esa bola y las restantes del equipo se consideran bolas perdidas. Un jugador lanza una bola cuando sale de la mano o la canaleta.

Cuando un jugador lanza después del tiempo límite el árbitro detiene la bola y la retira del campo antes de que la bola modifique el juego.

Si modifica el juego, el árbitro considera el parcial interrumpido.

El tiempo máximo para lanzar las bolas de penalización es de 1 minuto por bola para todos los niveles de competición. Los tiempos muertos duran 2 minutos. El calentamiento dura 2 minutos también.

El árbitro avisa alto y claro del tiempo cuando en una cuenta atrás queda 1 minuto, 30 segundos y 10 segundos. Cuando acaba el tiempo dice la palabra tiempo.

¿Qué son los dispositivos auxiliares?

Los dispositivos auxiliares son los elementos que sirven de apoyo para que un jugador lance la bola.

En Boccia, el principal dispositivo de apoyo es la canaleta y el puntero. Para saber las medidas permitidas de la canaleta, la canaleta se tumba en el suelo, y debe caber dentro de un área de 2 metros y medio por 1 metro, es decir, las mismas medidas que un box.

Las canaletas no deben tener ningún elemento mecánico que ayude en el lanzamiento, la aceleración o desaceleración de la bola y tampoco en su orientación.

Por ejemplo, láseres, niveles, frenos o mecanismos de visión. Cuando el jugador empuja la bola, nada debe pararla.

Cuando un jugador suelta la bola en la canaleta debe tocar la canaleta.

También puede tocar la canaleta con los accesorios como punteros que sujeta con la cabeza, la boca o el brazo.

Un jugador puede usar más de 1 dispositivo auxiliar durante un partido y todos deben estar dentro del box del jugador.

Durante cada parcial, el árbitro devuelve las bolas del terreno a los jugadores que precisan uso de dispositivos auxiliares.

Si una canaleta se rompe en un parcial, el jugador tiene 10 minutos para arreglarla.

En niveles altos de competición, un jugador puede compartir canaleta con su compañero o sustituto. Deben hacer el cambio de canaleta entre parciales y deben informar al árbitro.

¿Cómo son las aclaraciones y los procedimientos de protesta?

Durante un partido, un jugador puede considerar que el árbitro ha tomado una decisión incorrecta que afecta al resultado del partido.

El jugador o el entrenador puede llamar la atención del árbitro. En este caso, el árbitro para el tiempo.

Al final de cada partido, los jugadores deben firmar el acta.

Un jugador no debe firmar el acta si desea protestar una decisión o acción o siente que el árbitro no actuó de acuerdo a las reglas.

El árbitro anota el resultado y la hora de fin del partido.

El jugador o entrenador debe realizar la protesta formal durante 1 día después del final del partido.

Para ello, debe escribir la protesta y enviarla a la federación.

El email es competiciones@femaddi.org

El escrito debe tener detalles de las circunstancias,

Las justificaciones y los puntos y artículos de esta normativa en los que el jugador o entrenador basa la protesta.

Si la federación no recibe protesta por escrito,
el resultado se mantiene como indicó el árbitro.

El juez de disciplina toma una decisión
que transmite por escrito a los clubes de los 2 equipos implicados.

El jugador o entrenador puede interponer un recurso,
es decir, enviar un nuevo escrito si no está de acuerdo
con la decisión del juez de disciplina.

Debe enviar este escrito a un juez de apelación
durante los siguientes 5 días desde que recibe la decisión.

La decisión del juez de apelación será definitiva.
El jugador o entrenador podrá poner un nuevo recurso
si no está de acuerdo con la decisión
ante la Comisión Jurídica del Deporte
durante los siguientes 15 días desde que recibe la decisión.

Cuando la respuesta a la protesta indica
que deben jugar el partido de nuevo,
los jugadores juegan desde el principio del parcial
en el que ocurrió la situación por la que hay protesta.
Cuando la protesta es por algo que ocurrió antes del partido,
el jugador o entrenador debe presentar la protesta
antes de que comience el partido.

¿Cómo deben ser las sillas de ruedas?

Las sillas de ruedas de los jugadores deben ser la habitual.
Los jugadores podrán utilizar en la competición
las modificaciones de la silla que usan en la vida diaria.

El auxiliar no puede ver el terreno de juego.

Están prohibidos los reflectores en la silla de ruedas para que el auxiliar evite ver el terreno de juego.

La altura máxima del asiento debe ser de 66 centímetros desde el suelo al punto más alto del asiento donde entra en contacto el cojín con la nalga del jugador.

Cuando el asiento está inclinado por razones médicas la altura es desde el suelo al punto donde está el mayor peso del cuerpo.

Cuando una silla de ruedas se rompe en un partido, el tiempo para y el jugador tiene 10 minutos para arreglarla.

Si no puede arreglar la silla de ruedas, el jugador sigue el juego con ella en su estado.

Si no puede seguir, pierde el partido.

¿Cuáles son las responsabilidades del capitán?

Cada equipo tiene un capitán para cada partido.

El árbitro debe identificar al capitán antes de comenzar el encuentro.

El capitán es el representante del equipo

y asume las siguientes responsabilidades:

- Representa al equipo o pareja en el sorteo de la moneda para decidir si juega con bolas rojas o azules.
- Decide el jugador que lanza durante el partido y las bolas de penalización cuando los jugadores no se ponen de acuerdo.
- Pide tiempo muerto o sustituciones.
- Debe conocer las decisiones del árbitro cuando notifica un resultado.
- Consulta con el árbitro en una situación de parcial interrumpido

o cuando hay un desacuerdo.

- Firma el acta o elige a alguien para que firme en su nombre.

La persona que firma lo hace con su propio nombre.

- Presenta protestas.

El entrenador o el responsable del equipo también pueden hacerlo.

El capitán representa al equipo

pero cualquier jugador puede hacer preguntas al árbitro.

Para el árbitro, el capitán es el delegado

o persona de apoyo que acompaña al equipo.

¿Cuál es la zona de calentamiento?

Los jugadores pueden calentar en la zona de calentamiento antes de empezar cada partido.

Solo los jugadores que juegan antes usan la zona de calentamiento y pueden entrar a esta zona los jugadores, entrenadores y auxiliares.

¿Cuál es la cámara de llamadas?

La organización puede crear una cámara de llamadas en alguna jornada de la liga.

La entrada está señalizada.

La organización revisa todo el material deportivo y realiza el sorteo en la cámara de llamadas.

Cuando no hay cámara de llamadas,

la federación coloca a los jugadores

en los campos designados para sus partidos.

En este caso, la organización hace la revisión de material y el sorteo en el terreno de juego.

Cuando hay un retraso en el horario

y alguien pide permiso para ir al aseo
el árbitro realiza las siguientes acciones:

1. Deben informar al jugador o equipo contrario que debe aprobarlo.
2. Cuando el jugador está en la cámara de llamadas debe regresar antes de que comience el partido.
Si no lo hace, el árbitro le penaliza y pierde el partido.

Cada jugador debe llevar solo el material necesario para competir a la cámara de llamadas o campo de juego.

¿Qué es el tiempo muerto de carácter médico?

Cuando un jugador se encuentra mal durante un partido cualquier jugador puede pedir tiempo muerto de carácter médico. El árbitro puede interrumpir 10 minutos el partido por este motivo.

Cada jugador puede solicitar tiempo muerto de carácter médico una vez por partido.

El médico de la instalación deportiva debe analizar la situación del jugador que lo solicite en el terreno de juego de forma rápida.

En una competición por equipos, las situaciones son:

- Cuando un jugador no puede continuar por una enfermedad el equipo debe terminar sin jugar las bolas pendientes del jugador. Un sustituto solo puede entrar entre parciales.
- Cuando el jugador que tiene que lanzar la bola blanca no puede continuar por motivos de salud, el jugador que debe lanzar en el siguiente parcial lanza la bola blanca.

-
- Cuando un jugador no puede participar en los siguientes partidos por razones médicas y no hay sustituto el equipo continúa en la competición con 2 jugadores y 4 bolas.



Infracciones

¿Cuáles son las acciones por las que el árbitro puede dar una bola de penalización?

Las acciones por las que el árbitro da bolas de penalización son:

- Cuando un jugador sale del box si no es su turno de lanzamiento.
- Cuando un auxiliar se gira hacia el terreno de juego para ver el juego durante el parcial.
- Cuando el árbitro opina que hay una comunicación inadecuada entre un jugador, su auxiliar o el entrenador.
- Cuando un jugador se prepara para un lanzamiento, orienta la silla de ruedas, la canaleta o redondea la bola en el tiempo del lanzamiento del jugador contrario.
El tiempo de lanzamiento de un jugador comienza cuando el árbitro señala el color que juega.
- Cuando el auxiliar mueve la silla, la canaleta o redondea la bola sin que el jugador lo haya pedido.

¿Cuáles son las acciones por las que el árbitro puede dar una bola de penalización y retirada de bola lanzada?

Las acciones por las que el árbitro da bolas de penalización y retirada de bola lanzada son:

- Cuando un jugador lanza la bola blanca o de color mientras el auxiliar, el jugador o algo de su material tocan las líneas del campo fuera del box.
Para jugadores con dispositivos auxiliares, esta regla se aplica mientras la bola está en la canaleta.
Cuando el jugador desea usar un elemento u otro equipamiento deportivo durante un parcial debe estar dentro del box al comienzo del parcial.

-
- Cuando un jugador o un auxiliar mueven la canaleta a izquierda o derecha para romper el plano de lanzamiento después de entregar la bola blanca y antes de lanzarla.
 - Cuando un jugador suelta la bola si la canaleta sobrepasa la línea frontal de lanzamiento.
 - Cuando un jugador suelta la bola sin tener al menos una nalga en contacto con el asiento de la silla.
 - Cuando un jugador suelta la bola y toca parte del campo fuera del box de lanzamiento.
 - Cuando un jugador suelta la bola y el auxiliar mira al terreno de juego.
 - Cuando un jugador prepara y lanza la bola durante el tiempo del jugador contrario.
 - Cuando un jugador de una pareja o equipo lanza la bola mientras un compañero regresa al box.

¿Cuáles son las acciones por las que el árbitro puede dar una bola de penalización y una amonestación?

Las acciones por las que el árbitro da bolas de penalización y una amonestación son:

- Cuando un jugador interfiere o distrae a otro jugador para que se desconcentre.
- Cuando un jugador causa un parcial interrumpido.

¿Cuáles son las acciones por las que el árbitro puede retirar una bola lanzada?

Las acciones por las que el árbitro puede retirar una bola lanzada:

- Cuando un jugador lanza la bola antes de que el árbitro indique el color que juega. Si es la bola blanca, la considera bola no válida.
- Cuando una bola para en la canaleta después de que el jugador la lance.
- Cuando un auxiliar detiene la bola en la canaleta.
- Cuando un jugador no es la persona que lanza la bola. El jugador debe tocar la bola al soltarla.
- Cuando un auxiliar toca al jugador al soltar la bola.
- Cuando un auxiliar y un jugador sueltan la bola a la vez.
- Cuando un jugador lanza una bola de color antes que una bola blanca.
- Cuando un jugador no suelta la bola y llega al tiempo límite.
- Cuando el jugador que lanza la bola blanca no lanza la bola número 1 de color.
- Cuando un jugador no orienta la canaleta cuando él o un compañero Regresan desde el área de juego.
- Cuando un jugador lanza más de una bola al mismo tiempo.

¿Cuáles son las acciones por las que un jugador recibe una amonestación y una tarjeta amarilla?

Las acciones por las que un jugador puede recibir una amonestación y una tarjeta amarilla:

- Cuando alguien retrasa el partido sin razón.
- Cuando un jugador no acepta la decisión del árbitro y actúa de manera inadecuada hacia cualquier persona.
- Cuando un jugador, auxiliar o entrenador abandona el terreno de juego durante el partido sin el permiso del árbitro

incluso entre parciales o durante el tiempo muerto.

- Cuando un jugador, auxiliar o entrenador suma 3 tarjetas amarillas durante el mismo campeonato o 5 tarjetas amarillas en un mismo año tendrá un partido de suspensión.

Esta penalización solo tiene efecto en el campeonato que juegan.

- Cuando entran más personas de las permitidas a la zona de calentamiento o cámara de llamadas, el árbitro penaliza al jugador o el capitán con una tarjeta amarilla.
- Cuando tienes 2 tarjetas amarillas en la cámara de llamadas o en la zona de calentamiento durante el campeonato el árbitro entrega tarjeta roja.

¿Cuáles son las acciones por las que un jugador recibe una descalificación y una tarjeta roja?

Las acciones por las que un jugador puede recibir una descalificación y una tarjeta roja:

- Cuando un jugador, un auxiliar o un entrenador tiene una conducta inadecuada en contra del deporte, hacia el árbitro y otro jugador contrario.
- Cuando el material no cumple con los criterios en una revisión.
- Cuando el árbitro entrega una tarjeta roja la persona tiene un partido en suspensión y pierde el partido que juega. Cuando juega la final o el último partido la sanción se aplica en el próximo campeonato.
- Cuando un jugador recibe 2 amonestaciones, es decir, 2 tarjetas amarillas y por lo tanto, 1 tarjeta roja, el árbitro descalifica al jugador y pierde el partido. Pero puede jugar los siguientes partidos de la competición.

