

Reglamento de Deportes de Verano Special Olympics

BOCCE

Versión: febrero de 2012



BOCCE

La Federación Internacional de Bocce es Special Olympics Inc. Por lo tanto, las Reglas Deportivas Oficiales Special Olympics de Bocce registrarán todas las competiciones Special Olympics.

Para más información sobre los Códigos de Conducta, Estándares de Entrenamiento, Requisitos Médicos y de Seguridad, Divisiones, Premios, Criterios de Ascenso a Niveles Superiores de Competición y Deportes Unificados, consultar el Artículo 1 (en inglés: <http://resources.specialolympics.org/article1.aspx>).

SECCIÓN A - PRUEBAS OFICIALES

A continuación se presenta una lista de las pruebas oficiales disponibles en Special Olympics.

Esta variedad de pruebas tiene como objetivo ofrecer oportunidades de competición a atletas de todos los niveles de habilidad. Los Programas podrán determinar las pruebas a ofrecer y, si es necesario, proporcionar una normativa básica para la organización de dichas pruebas. Los entrenadores son los responsables de entrenar y de seleccionar las pruebas de acuerdo con las habilidades e intereses de cada atleta.

1. Individuales (un jugador por equipo)
2. Dobles (dos jugadores por equipo)
3. Competición por equipos (cuatro jugadores por equipo)
4. Dobles en Deportes Unificados de Bocce (dos jugadores por equipo)
5. Equipos en Deportes Unificados de Bocce (cuatro jugadores por equipo)

SECCIÓN B - LA PISTA Y LOS MATERIALES

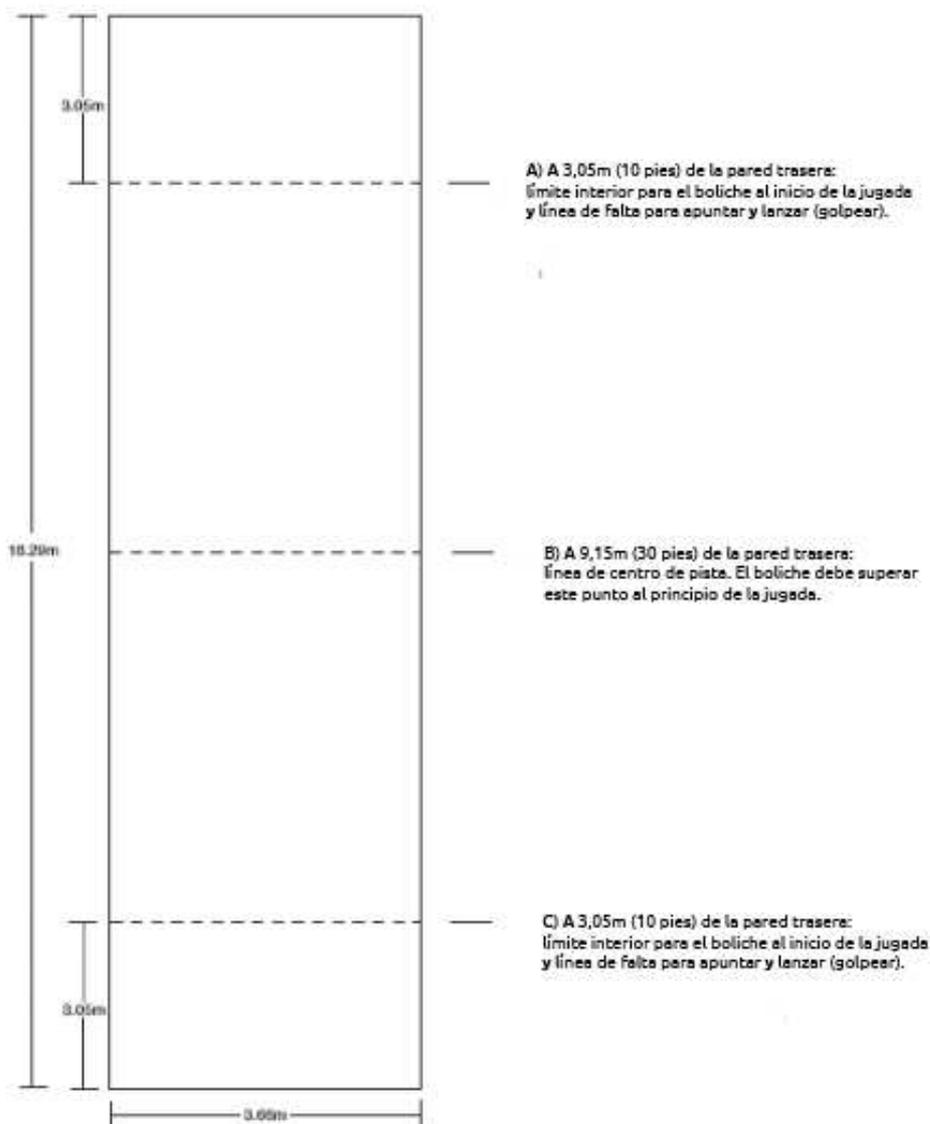
1. Pista

- a. La Pista es un área de 3,66m (12 pies) de ancho por 18,29m (60 pies) de largo.
- b. La superficie de la pista puede estar compuesta de arena, tierra, arcilla, hierba o superficie artificial siempre que no hayan obstáculos permanentes o temporales en la pista que interfieran con el lanzamiento en línea recta de una bola desde cualquier dirección. Estos obstáculos no incluyen variaciones en el nivel o la consistencia del terreno.
- c. Las paredes de la pista son las paredes laterales y finales de la pista y pueden estar compuestas de cualquier material rígido. Las paredes finales deben medir al menos 304mm (12 pulgadas). Las paredes finales deben ser de un material rígido como madera o Plexiglas. Estas paredes deben ser por lo menos tan altas como las bolas de bocce. Las



paredes laterales o finales pueden ser utilizadas durante el juego para tiros al tablero o tiros de rebote. Se deberán marcar unas líneas de 50mm (2") de ancho en todas las pistas para lo siguiente:

- 1) Línea de falta para arrimar o lanzar (golpear): a 3,05m (línea de 10 pies) desde los tableros traseros.
- 2) Marca de media pista: la distancia mínima a la que un boliche es puesto en juego al iniciar una jugada. Durante el transcurso del juego, la posición del boliche puede cambiar como resultado del desarrollo normal de éste; sin embargo, el boliche no puede en ningún caso situarse más cerca que el punto medio marcado, la línea de 9,15m (30 pies) marcada, o la jugada se considerará nula.
- 3) Las líneas de 3,05m (10 pies) y de 9,15m (30 pies) deberán estar marcadas de forma permanente de pared lateral a pared lateral.





2. Materiales

- a. Las bolas de bocce pueden estar hechas de madera o de aglomerado, y deben ser de igual tamaño. Los tamaños de las bolas oficiales para torneos de liga pueden ir desde 107 mm (4.20") a 110 mm (4.33") de diámetro. El color de las bolas es indiferente siempre que las cuatro bolas de un equipo sean clara y visiblemente distintas de las cuatro bolas del equipo contrario.
- b. El diámetro del boliche no debe ser mayor de 63 mm (2.5") o menor de 48 mm (1.875"), y debe ser de un color visiblemente distinto de los colores de las bolas de bocce de ambos equipos.
- c. El aparato de medición puede ser cualquier aparato que tenga la capacidad de medir con precisión la distancia entre dos objetos y debe ser aceptado por los árbitros del torneo. En las divisiones, se deberá utilizar una cinta métrica retráctil de acero graduada en milímetros.

SECCIÓN C - DIVISIONES

1. Se aconseja que, antes del comienzo de la competición, el Director del Torneo se asegure de que las divisiones sean apropiadas. Los atletas se agruparán en divisiones en base a experiencias previas o, en el caso de competiciones más importantes, según unas partidas modificadas. El procedimiento de la partida modificada (ver más abajo) proporcionará una puntuación que ayudará a la agrupación de atletas en divisiones lo más equitativas posible.
2. Cada atleta deberá jugar tres partidas modificadas, llamadas "set". El atleta deberá situarse alternadamente a ambos extremos de la pista y jugar las siguientes bolas asignadas. El atleta no deberá sobrepasar la línea de falta al jugar las bolas asignadas:
 - a. El árbitro situará el boliche en el punto marcado (centro) de la línea de 9,15m (30 pies), y el jugador jugará 8 bolas. El árbitro medirá las tres bolas más cercanas y anotará su distancia en centímetros.
 - b. A continuación, el árbitro situará el boliche en un punto marcado en el centro de la pista en la marca de 12,20m (40 pies), y el jugador jugará 8 bolas. El árbitro medirá las tres bolas más cercanas y anotará su distancia en centímetros.
 - c. A continuación, el árbitro situará el boliche en el punto marcado (centro) de la línea de 15,24m (50 pies), y el jugador jugará 8 bolas. El árbitro medirá las tres bolas más cercanas y anotará su distancia en centímetros.
 - d. Durante el proceso de división, si el boliche se mueve de su punto a 9,15m (30'), 12,20m (40') o 15,24m (50'), deberá ser devuelto a ese punto antes de que se lance la siguiente bola, y antes de que se realice ninguna medición.
 - e. Las mediciones se realizarán desde el centro de la bola de bocce hasta el centro del boliche,



- en total 9 mediciones, la suma de las cuales será la puntuación de división del atleta.
- f. En Dobles y en Equipos, la suma de las puntuaciones de división de los atletas serán las puntuaciones de división de Dobles y de Equipos.
 - g. Estos procedimientos de división cumplen con la regla del máximo esfuerzo de Special Olympics.

SECCIÓN D - REGLAS DE COMPETICIÓN

3. El Juego

- a. Materiales: las Bocce se juegan con ocho bolas grandes y una más pequeña que hace de blanco u objetivo llamada boliche. Hay cuatro bolas por lado o equipo, y por lo general son de dos colores distintos para diferenciar las bolas de un equipo de las del equipo contrario. Las bolas de bocce también están grabadas con líneas diferentes para identificar las bolas de los jugadores de un mismo equipo.
- b. Boliche y color - una moneda lanzada por el árbitro decidirá qué equipo tiene el boliche y elige el color de las bolas. En ausencia del árbitro, los capitanes de los dos equipos realizarán el lanzamiento de la moneda. El lanzamiento de la moneda debería realizarse en la pista.
- c. Regla de los Tres Intentos - El equipo en posesión del boliche tiene tres intentos para colocar el boliche más allá de la marca de 9,15m (30 pies) y antes de la marca de 3,05m (10 pies) del lado opuesto. Si estos tres intentos fallan, el equipo contrario dispondrá de una oportunidad para colocar el boliche. Si este intento falla, el árbitro pondrá el boliche en el centro de la pista en la marca de 15,42 m (50 pies) (línea de falta del lado opuesto). Sin embargo, el equipo poseedor del boliche no pierde en ningún momento su derecho a lanzar la primera bola.
- d. Orden de juego – El boliche se hace rodar o es lanzado por un integrante del equipo que ganó en el lanzamiento de la moneda. El jugador que lanza el boliche debe tirar la primera bola. El equipo contrario lanzará entonces sus bolas hasta ganar el punto o hayan agotado sus cuatro bolas. La regla de la "bola más cercana" dicta el orden de las bolas jugadas. El lado cuya bola se encuentre más cercana al boliche se llama bola "adentro" y el lado contrario, bola "afuera". Cuando un equipo logra una "adentro", se aparta y permite que lance el equipo que tiene "afuera".
- e. Punto Inicial - Siempre es obligación del equipo con la ventaja de boliche establecer el punto inicial. Ejemplo: el equipo "A" lanza el boliche y tira la primera bola. El equipo "B" elige golpear la bola de "A" fuera de su posición. Al hacerlo, ambas bolas, la de "A" y la de "B" se salen de la pista, dejando sólo al boliche en pista. Es obligación del equipo "A" restablecer el punto inicial.
- f. Lanzamiento de la bola - El equipo tiene la opción de hacer rodar, lanzar, hacer botar, hacer



rebotar en los bordes, etc. su bola en la pista, siempre que ésta no se salga de los límites o que el jugador traspase las líneas de tiro. El jugador también tiene la opción de sacar de un golpe cualquier bola en juego para conseguir un punto o disminuir los puntos del equipo contrario. El jugador puede coger la pelota con la mano por debajo o por encima, siempre que la bola se lance en mano baja. El lanzamiento en mano baja se define por tirar la bola por debajo de la cintura.

1) El Director del Torneo/Prueba tendrá autoridad para permitir ciertas modificaciones/interpretaciones de las actuales reglas técnicas basándose en alguna discapacidad física concreta. Tales interpretaciones se deberán solicitar y decidir antes de la participación del atleta en una competición, y no deberán suponer una ventaja sobre ningún otro atleta. Las interpretaciones sobre la acción de lanzar tendrán que ver con la acción de alguna extremidad a la hora de realizar un lanzamiento de arrime o de golpeo.

g. Número de bolas jugadas por jugador

1) Equipos de un jugador: el jugador podrá jugar 4 bolas.

2) Equipos de dos jugadores: cada jugador podrá jugar 2 bolas.

3) Equipos de cuatro jugadores: cada jugador podrá jugar 1 bola.

h. Instrucciones de los entrenadores

1) Se prohíbe el intercambio de palabras de los entrenadores con los atletas/compañeros una vez éstos hayan pisado la pista.

2) Si un juez considera que un entrenador / compañero / espectador ha violado esta regla, podrá sancionar al infractor. Las sanciones incluirán: amonestación verbal, una mención por conducta antideportiva o la expulsión de la partida.

i. Puntuación - Al final de cada jugada (cuando ambos equipos hayan agotado todas sus bolas), se determinará la puntuación de la siguiente manera: se concederán puntos al equipo cuyas bolas estén más cerca del boliche que la bola más cercana del equipo contrario, lo que se determinará midiendo a ojo o con algún medio mecánico. Un jugador podrá pedir la medición mecánica (Las mediciones se realizarán desde el centro de la bola de bocce hasta el centro del boliche). Al final de una jugada, el árbitro anunciará los puntos y color ganadores a los jugadores situados fuera de pista en el extremo donde esté el boliche, y antes de que se retiren las bolas, el árbitro deberá mirar a los jugadores para que den su aprobación. Los jugadores tienen derecho a solicitar una medición si no están de acuerdo con el árbitro. Cuando el jugador o el equipo esté de acuerdo con los puntos concedidos, el juez de pista procederá a retirar las bolas para empezar la próxima jugada. El equipo que logra la mayor puntuación en una jugada también gana la ventaja del boliche en la jugada subsiguiente. El árbitro será el responsable de la validez del marcador y de las hojas de puntuaciones, así que los capitanes de equipo deberán verificar en todo momento



la validez de la puntuación anunciada.

- j. Empates durante una jugada - En el caso de que dos bolas contrarias estén equidistantes del boliche (empatadas), el equipo que tiró último continuará lanzando hasta que consiga romper el empate. Ejemplo: el equipo "A" hace rodar una bola hacia el boliche y establece el punto. Luego, el equipo "B" hace rodar su bola hacia el boliche y el árbitro determina que ambas están exactamente a la misma distancia del boliche. El equipo "B" debe continuar lanzando hasta conseguir ubicarse en un punto más cercano que el equipo "A". Si el equipo "B" lanza y consigue alcanzar ese punto, y el equipo "A" lanza a su vez y saca esa bola y vuelve a establecer el empate, el equipo "A" debe continuar lanzando hasta que se rompa el desempate.
- k. Empates al final de una jugada - En el caso de que las dos bolas más cercanas al boliche sean de equipos contrarios y estén empatadas, no se concederán puntos. El boliche regresará al equipo que lo había lanzado en último lugar. La partida se retomará desde el extremo de la pista desde el cual se jugó la última jugada.
- l. Puntuación ganadora
 - Equipo de 4 jugadores (1 bola por jugador) = 16 puntos
 - Equipo de 2 jugadores (2 bolas por jugador) = 12 puntos
 - Equipo de 1 jugador (4 bolas por jugador) = 12 puntosEste procedimiento de puntuación es el más habitual en los torneos más importantes; sin embargo, se pueden aceptar variaciones.
- m. Procedimiento de puntuación para los torneos: A discreción del Director de Competición, las partidas se podrán jugar hasta alcanzar un número determinado de puntos o con limitación de tiempo.
- n. Hoja de puntuación - Es responsabilidad de cada capitán de equipo firmar la hoja de puntuación después de una partida. Las firmas indicarán que la puntuación final es indiscutible. Las partidas en las cuales haya reclamaciones no deberán estar firmadas por ningún capitán que esté en desacuerdo con la puntuación o su validez.

4. Designación de Jugadores

- a. Capitán - Antes de iniciar el juego, todos los equipos deben nombrar a un capitán y comunicarlo a los árbitros. El capitán no se podrá cambiar durante el transcurso de una partida, pero sí durante el transcurso de un torneo. Los árbitros del torneo deben ser avisados de este cambio antes de empezar las partidas subsiguientes.
- b. Rotación de los jugadores - Los jugadores de un equipo pueden elegir jugar sus bolas en cualquier orden, siempre que el jugador que lance el boliche también tire la primera bola. La rotación puede variar de jugada en jugada; sin embargo, ningún jugador puede lanzar más bolas que las que tenga asignadas por jugada.

3. Equipo de Deportes Unificados



- a. Cada equipo de Dobles Unificado consistirá en un atleta y un compañero.
- b. Cada prueba de Deportes Unificados por equipos consistirá en dos atletas y dos compañeros.
- c. Cada partida empezará con el lanzamiento de una moneda. Uno de los miembros del equipo que haya ganado el lanzamiento empezará lanzando el boliche y la primera bola. La segunda bola la lanzará otro miembro del equipo contrario.

4. Substituciones

- a. Notificación Oficial – Los jueces deben ser informados de las substituciones antes de la hora fijada para la partida; de lo contrario, comportará la pérdida de la partida.
- b. Cambio de jugadores
 - 1) Sustitución de jugadores - Sólo se permite un sustituto por equipo y por partida. Los sustitutos reemplazar a cualquier jugador en el equipo y pueden substituir a diferentes jugadores del mismo equipo en diferentes partidas.
 - 2) Limitaciones - Una vez que un jugador se ha inscrito como sustituto en un equipo durante un torneo, no podrá hacer de sustituto en ningún otro equipo durante ese torneo. Los sustitutos deberían tener una puntuación de División igual o inferior a la de la persona que están sustituyendo.
- c. Substitución durante la partida: Emergencias – Un jugador puede ser substituido durante el transcurso de una partida sólo en caso de emergencia verificada, ya sea médica o de otro tipo. Las substituciones de emergencia se efectuarán sólo al finalizar una jugada; si esto no es posible, la jugada se considerará nula. Sin embargo, una vez hecha la substitución, el sustituto debe seguir jugando hasta el final de la partida.
 - 1) Pérdida de la Partida - Los equipos con menos jugadores de los requeridos perderán la partida.

5. Tiempos muertos, Retrasos en la Partida y Control de los Puntos de Posición

- a. Tiempo Muerto - El árbitro puede conceder un tiempo muerto cuando las circunstancias así lo justifiquen. El tiempo muerto estará limitado a diez minutos o menos según haya predeterminado el Director del Torneo.
- b. Retraso intencionado de la partida - Si, en opinión del árbitro, la partida se retrasa intencionalmente sin justificación válida o suficiente, éste aplicará una amonestación. Si la partida no se reanuda inmediatamente, el equipo que la retrasa la perderá.
- c. Retrasos causados por el clima, actos de fuerza mayor, disturbios civiles u otras causas no previstas - En tales casos, la decisión inapelable e irrevocable será del Director del Torneo.
- d. Control de la posición de los puntos – Un jugador de cada equipo podrá salir de la pista antes de lanzar su bola, y deberá quedarse fuera de la pista mientras comprueba la posición de los puntos.

6. Penalizaciones



a. Aplicación de las penalizaciones

- 1) Decisión - Inmediatamente después de la decisión tomada por el juez de que se ha cometido una falta, dicho juez informará a los capitanes de ambos equipos y les notificará la penalización impuesta. El equipo contra el cual se ha cometido la falta puede declinar la penalización impuesta por el juez, aceptar la disposición de las bolas y seguir jugando. La decisión del juez es definitiva, excepto en casos especificados más adelante.
- 2) Situaciones no contempladas – En caso de situaciones no contempladas específicamente en estas Reglas, las decisiones del Director del Torneo serán decisivas e inapelables.
- 3) Reclamaciones - Cualquier reclamación hecha contra la decisión de un juez o del Director del Torneo debe ser realizada por un entrenador de bocce certificado por Special Olympics antes de que hayan pasado 15 minutos desde el final de la partida, o la decisión del juez o del Director del Torneo se considerará aceptada. Las reclamaciones se considerarán y se juzgarán en base al mérito en situaciones no específicamente resueltas más abajo.
- 4) Reclamación por pérdida de una partida - Si un equipo pierde una partida como resultado de no estar presente en un encuentro programado, o como resultado de una infracción aquí descrita, no se aceptará ninguna reclamación oficial.

b. Faltas Específicas

- 1) Faltas en la Línea de falta - Tanto al arrimar como al golpear, la parte anterior de la línea de falta correspondiente no deberá ser sobrepasada por ninguna parte del pie del jugador, o ningún aparato utilizado por el atleta como silla de ruedas, muletas, bastón, etc., después de que la bola sea lanzada y antes de que la bola toque cualquier parte del campo de juego delante de la línea de falta correspondiente. Si un árbitro presencia la falta, deberá señalarla al momento. La penalización para un jugador (equipo) que cometa la falta será la de declarar inválida la bola que se lanza/ha lanzado. A ser posible, y si no comporta ningún peligro para la seguridad, el árbitro intentará detener la bola que se acaba de lanzar justo antes de que alcance el boliche y/o las otras bolas “en litigio”, retirar de la pista la bola acabada de lanzar y declarar la bola recién lanzada como bola nula. Si la bola acabada de lanzar entra en contacto con el boliche y/o las bolas “en litigio”, y estas bolas son movidas de su posición original, el árbitro volverá a colorar las bolas tan cerca de su posición inicial como sea posible y el juego continuará.
- 2) El jugador juega más bolas de las que tenía asignadas (en equipos de dos o cuatro jugadores) – Cuando un jugador lanza una bola extra durante una jugada, la bola en cuestión se declarará nula. A ser posible, y si no comporta ningún peligro para la



seguridad, el árbitro intentará detener la bola que se acaba de lanzar justo antes de que alcance el boliche y/o las otras bolas "en litigio", retirar de la pista la bola acabada de lanzar y declarar la bola recién lanzada como bola nula. Si la bola acabada de lanzar entra en contacto con el boliche y/o las bolas "en litigio", y estas bolas son movidas de su posición original, el árbitro volverá a colocar las bolas tan cerca de su posición inicial como sea posible y el juego continuará. Esta situación se dará cuando un jugador de un equipo de dos jugadores lance tres bolas en vez de dos, o cuando uno o dos jugadores de un equipo de cuatro jugadores lance(n) dos bolas en vez de una. Equipo de dos jugadores: el jugador restante del equipo de dos jugadores sólo podrá jugar una bola. Equipo de cuatro jugadores: los jugadores restantes que no hayan lanzado ninguna bola deberán decidir quién va a jugar las bolas restantes pendientes de lanzar.

3) Movimiento ilegal de una bola de su propio equipo - Si un jugador mueve una o más bolas de su propio equipo, la(s) bola(s) se sacará(n) de la pista, se considerará(n) nula(s) y el juego continuará.

4) Movimiento ilegal de la bola de un oponente - Si, después de que se hayan lanzado las ocho bolas, un jugador mueve una o más bolas del oponente, a esas bolas se les otorgará un punto a cada una. Si un jugador mueve una o más bolas del oponente, y aún quedan bolas por jugar, el árbitro colocará las bolas tan cerca de su posición inicial como sea posible y el juego continuará.

5) Movimiento ilegal del boliche por parte de un jugador - Si un jugador mueve el boliche, al equipo al que se le ha cometido la falta se le darán tantos puntos como bolas que tenían en juego y estaban "en litigio" además de las bolas todavía sin jugar. Si el equipo al que se le ha cometido la falta no tiene bolas "en litigio" y no quedan bolas por lanzar, el árbitro declarará nula la jugada y se reanudará en el mismo extremo.

c. Movimiento accidental o prematuro de las bolas o del boliche por parte de un árbitro

1) Movimiento accidental o prematuro de una bola o del boliche durante el juego (cuando quedan bolas por jugar) - Si un árbitro, bien en el momento de medir o de otra manera, mueve una bola "en litigio" o el boliche, la jugada se considerará nula y se volverá a comenzar en el mismo extremo.

2) Movimiento accidental o prematuro de las bolas o del boliche, por parte de un árbitro, después de haberse jugado todas las bolas. Si el punto o puntos eran obvios para el árbitro, éstos serán concedidos. Todos aquellos puntos que sean dudosos no serán concedidos y la jugada se considerará nula y se volverá a comenzar en el mismo extremo.

d. Interferencia con una bola en movimiento



- 1) Por el equipo de uno mismo - Si un jugador interfiere con una bola en movimiento de su propio equipo, el árbitro, después de presenciar la falta, declarará nula la bola lanzada. A ser posible, y si no comporta ningún peligro para la seguridad, el árbitro intentará detener la bola que se acaba de lanzar justo antes de que alcance el boliche y/o las otras bolas "en litigio", retirar de la pista la bola acabada de lanzar y declarar la bola recién lanzada como bola nula. Si la bola acabada de lanzar entra en contacto con el boliche y/o las bolas "en litigio", y estas bolas son movidas de su posición original, el árbitro volverá a colocar las bolas tan cerca de su posición inicial como sea posible y el juego continuará.
 - 2) Por el equipo contrario - Si un jugador interfiere con la bola en movimiento de un contrario, al equipo al que se le comete la falta tiene una de las siguientes opciones:
 - a) Jugar la bola de nuevo.
 - b) Declarar nula la jugada.
 - c) Rechazar la penalización, aceptar la posición de la(s) bola(s) tocada(s) y continuar jugando.
 - 3) Sin interferir la posición - Si un espectador, animal u objeto interfiere en la trayectoria de una bola en movimiento y dicha bola no toca a otra(s) ya en juego y "en litigio", debe declararse nula la jugada.
 - 4) Con interferencia de la posición - Si un espectador, animal u objeto interfiere en la trayectoria de una bola en movimiento y dicha bola toca a otra(s) ya en juego y "en litigio", la jugada es nula.
 - 5) Otras interferencias de juego - Cualquier acción que interfiera en la posición del boliche o de la bola de cada equipo que esté más cerca del boliche, anula esa jugada. En el caso de que se desplacen otras bolas aparte del boliche o las dos bolas contrarias más cercanas a él, éstas deberán ser recolocadas lo más cerca de la posición original por los dos capitanes o por el árbitro. Dicha interferencia puede ser el resultado de una bola anulada de otra pista, objetos extraños, espectadores o animales que entren en la pista y cambien la posición de la(s) bola(s) en juego.
- e. Lanzamiento del color equivocado
- 1) Reemplazable - Si un jugador lanza una bola del color equivocado, la bola no puede ser detenida por otro jugador o por el árbitro. Se debe permitir que la bola se detenga y entonces el árbitro la reemplazará por una bola del color correcto.
 - 2) No reemplazable - Si un jugador lanza una bola de color equivocado que no puede sustituirse la jugada se declarará nula y se volverá a empezar desde el mismo extremo.
- f. Orden de juego equivocado



- 1) Lanzamiento inicial - Si un equipo lanza el boliche y su primera bola de forma equivocada, el árbitro le devolverá el boliche y la bola que se han lanzado con el orden equivocado. A continuación, el árbitro pedirá al jugador o equipo del otro color que lance el boliche al reiniciar la jugada desde el mismo extremo.
- 2) Lanzamientos siguientes del color correcto pero fuera de orden - Si un jugador lanza su bola cuando su equipo está "adentro" y el otro equipo todavía tiene bolas por lanzar, el árbitro, a ser posible y si no comporta ningún peligro para la seguridad, intentará detener la bola en cuestión justo antes de que alcance las bolas "en litigio", declarar la bola recién lanzada como nula y retirarla de la pista. Si el árbitro no puede parar la bola antes de que entre en contacto con las bolas "en litigio", éste volverá a colocar el boliche y las bolas más cercanas en el lugar donde estaban antes del lanzamiento de orden incorrecto.

7. Árbitros

a. Protestas

- 1) Protestas a los árbitros - Antes del inicio de una partida, cada equipo tiene el derecho a protestar por cualquier razón ante un árbitro designado. Esta protesta será tomada en consideración y resuelta por el Director del Torneo.
- 2) Árbitros participantes - Ningún miembro de un equipo o un sustituto inscrito de un equipo podrá ayudar en el arbitraje de una partida en el cual participe su equipo.

b. Árbitros sustitutos

- 1) Durante una partida - Los árbitros podrán ser sustituidos durante una partida sólo con el permiso del Director del Torneo y de ambos capitanes de equipo.
- 2) Árbitros adicionales - Durante el transcurso de cualquier partida se pueden designar árbitros adicionales previa autorización del Director del Torneo.
- 3) Solicitudes de un Equipo - Si cualquier equipo presenta motivos suficientes al Director del torneo, los árbitros pueden ser cambiados durante el transcurso de una partida.
- 4) Uniforme del árbitro - El árbitro se debe distinguir claramente de los jugadores.

c. Ética

- 1) Código de ética de los árbitros - El árbitro deberá:
 - a) Tener un profundo conocimiento de las reglas del juego. Ser justo e imparcial en sus decisiones, tomándolas sin tener en cuenta la puntuación.
 - b) Ser firme pero no dominante; cortés pero sin congradarse; categórico pero nunca grosero; digno, pero no arrogante; amistoso, pero no demasiado sociable; calmado, pero siempre alerta
 - c) Estar preparado física y mentalmente para dirigir la partida



- d) No dar información que pueda beneficiar o dar ventaja a un equipo sobre otro.

8. Otras circunstancias

- a. Bola quebrada o rota
- 1) Si durante el transcurso de una jugada el boliche o una bola se rompen, la jugada será considerada nula. Será responsabilidad del Director de Torneo reponer el boliche o la bola.
- b. Preparación de la pista
- 1) Antes de jugar - Todas las pistas deben estar preparadas antes del inicio de cada partida a entera satisfacción del Director del Torneo.
 - 2) Preparación de la pista durante el juego - Las pistas no pueden ser reacondicionadas durante el transcurso de una partida, pero sí se pueden retirar obstáculos y objetos como piedras, vasos, etc.
 - 3) Condiciones extrañas de la pista - Si en opinión del Director del Torneo, las condiciones de la pista son tales que el juego es impracticable, la partida se puede detener y proseguir en otra pista o en otro horario.
- c. Boliche o bola en movimiento - Ningún jugador puede jugar su bola hasta que el boliche u otra bola se hayan detenido completamente.
- d. Ayuda mecánica – Si debido a alguna razón física o médica un atleta requiere el uso de ayuda mecánica para ver la posición del boliche, el Director del Evento/Torneo decidirá si se le permite. Algunos ejemplos de ayuda mecánica para atletas con discapacidad visual pueden ser objetos como una campana o un cono de un color vivo. Si se utiliza un cono como ayuda mecánica, se deberá colocar lo más cerca posible del boliche, normalmente detrás, y sacado de pista una vez la bola haya salido despedida de la mano del atleta. Si se utiliza una campana, se deberá hacer sonar justo encima del boliche.

9. Conducta del Jugador

- a. Siempre que sea posible, los jugadores deberán salir de pista cuando juegue un oponente.
- b. Conducta antideportiva - Los jugadores deben actuar con deportividad en todo momento. Las acciones flagrantes consideradas poco deportivas, tales como insultos, gestos, acciones o palabras ofensivas, resultarán en descalificación.
- c. Atuendo
- 1) Atuendo adecuado - Los jugadores vestirán de forma que les honre a ellos y al deporte de bocce.
 - 2) Calzado - Los jugadores no podrán llevar zapatos que puedan dañar o alterar la superficie de la pista. Se recomienda que todos los jugadores calcen zapatos cerrados.
 - 3) Vestuario inaceptable - Los jugadores que lleven ropa inaceptable u ofensiva, o



vistan de forma inadecuada, no podrán participar en un torneo.

SECCIÓN E - DEFINICIÓN DE LOS TÉRMINOS DEL JUEGO

1. Bola: activa y nula

- a. Una bola activa es cualquier bola en juego que haya sido lanzada.
- b. Una bola nula es cualquier bola que ha sido descalificada o retirada. Una bola puede ser descalificada si:
 - 1) Es resultado de una penalización.
 - 2) Se ha salido de la pista.
 - 3) Ha entrado en contacto con una persona u objeto que están fuera de la pista.
 - 4) Golpea la parte superior de las paredes de la pista.
 - 5) Golpea sobre la cubierta superior de las paredes o cualquier otro soporte.
 - 6) Es el resultado de una falta de pie.
 - 7) Es el resultado de un movimiento ilegal de su bola, o la de su equipo.
 - 8) Es el resultado de la interferencia con una bola en movimiento por parte de algún componente del propio equipo.

2. Boliche y Bola de Bocce

- a. El Boliche es una bola pequeña llamada a veces bola pequeña, bolita, etc.
- b. La Bola de bocce es la bola más grande de juego.

3. Otros términos

- a. "Golpear" se conoce a veces como lanzar, tirar, hacer rebotar con otra bola, arrimar, bombardear, etc. Es un lanzamiento hecho con suficiente velocidad que golpearía el tablero de fondo si fallara en dar en el blanco. El tiro lateral o de rebote se refiere al hecho de jugar la bola haciéndola rebotar en los tableros laterales o de fondo.
- b. "Arrimar" es lanzar una bola para alcanzar un punto cercano al boliche. "Jugada" es el período de una partida en el cual las bolas se juegan desde un extremo de la pista hacia el otro, y se conceden puntos.
- c. "En litigio". En este reglamento, bolas que un árbitro consideraría como bolas susceptibles de tener que ser medidas o a las que concedería puntos.

4. Falta

Una falta es una infracción de una regla por la cual se aplica una penalización.