



REGLAS DE BOCHAS





TABLA DE CONTENIDO

1.- NORMAS APLICABLES	3
2.- EVENTOS OFICIALES	3
2.1 Individuales (1 jugador por equipo).....	3
2.2 Dobles (2 jugadores por equipo)	4
2.3 Competencia por Equipos (4 jugadores por equipo)	4
2.4 Dobles de Bochas de Deportes Unificados (dos jugadores por equipo)	4
2.5 Equipo de Bochas de Deportes Unificados (cuatro jugadores por equipo).....	4
2.6 Rampas Individuales (1 jugador por equipo usando rampa)	4
3.- CANCHA Y EQUIPAMIENTO	4
3.1 Cancha.....	4
3.2 Equipamiento.....	5
3.2.1 Bolas de Bochas y Pallina	5
3.2.2 Equipos de Medición.....	6
3.2.3 Rampas	6
4.- NORMAS DE COMPETENCIA	6
4.1 Divisiones	6
4.2 Procedimiento de sorteo por moneda.....	7
4.3 Regla de los 3 intentos	7
4.4 Secuencia de Juego.....	7
4.5 Punto Inicial	7
4.6 Lanzamiento de la Bola.....	8
4.7 Modificaciones e Interpretaciones.	8
4.8 Número de Bolas Jugadas por un jugador	8
4.8.1 Individuales.....	8
4.8.2 Dobles	8
4.8.3 Equipo de 4 jugadores.....	8
4.9 Dirigir.....	8
4.10 Puntuación.....	8
4.11 Designación de Jugadores	8
4.11.1 Capitán.....	8
4.11.2 Rotación de Jugadores.....	8
4.12 Equipos de Deportes Unificados.....	9
4.12.1 Cada Evento de Dobles Unificados.....	9
4.12.2 Cada Evento de Equipos Unificados	9
4.13 Sustituciones.	10
4.14 Incomparecencia (Forfeit)	10
4.15 Tiempos	10
4.16 Retraso en los Juegos	10
4.17 Chequear la posición y las puntuaciones	10
4.18 Otras circunstancias.	11
4.18.1 Bola Rota	11
4.18.2 Condiciones de la Cancha	11
4.18.3 Condiciones Inusuales de la Cancha	11



4.18.4 Movimiento de la Bola o la Pallina	11
4.18.5 Asistencia Mecánica	11
4.19 Conducta de los Jugadores.....	11
4.20 Indumentaria de Jugadores	12
5.- PENALIDADES Y PROTESTAS	12
5.1 Determinación	12
5.2 Condiciones no previstas	12
5.3 Protestas.....	12
5.4 Protestas por Forfeit	12
5.5 Faltas Específicas	12
5.6 Movimiento accidental o prematuro de una bola o la Pallina por parte del Juez.....	13
5.7 Interferencia con una bola en movimiento	13
5.8 Lanzamiento de una bola de color equivocado	13
5.9 Rotación incorrecta de jugadores	14
6. JUECES/OFICIALES.....	14
6.1 Objeciones	14
6.2 Jueces suplentes	14
6.3 Uniformes de Jueces	15
7. DEFINICIONES DE TÉRMINOS DE JUEGOS	15
7.1 Bola Viva.	15
7.2 Bola Muerta.....	15
7.3 Bola de Bochas.....	15
7.4 Pallina	15
7.5 Golpear/disparar	15
7.6 Lanzamiento de Rebote	15
7.7 Arrimar.....	15
7.8 Ronda	15
7.9 En Contienda	15
7.10 Faltas	15



1.- NORMAS APLICABLES

El cuerpo rector internacional para el deporte de Bochas será Special Olympics Inc. Por lo tanto las reglas oficiales de Special Olympics para Bochas regirán todas las competencias de Olimpiadas Especiales.

Acuda al [Artículo 1](#) para mayor información relacionada con el Código de Conducta, Entrenamientos Generales, Requerimientos Médicos y de Seguridad, Divisiones, Premiación, Criterios para avanzar a un nivel superior de Competición y Deportes Unificados.

2.- EVENTOS OFICIALES

El rango de eventos está diseñado para ofrecer oportunidades de competición a Atletas de todos los niveles de habilidad. Los programas determinarán los eventos que ofrecerán y si lo requieren las guías para el manejo de esos eventos. Los Entrenadores son responsables de proveer el entrenamiento necesario y la elección necesaria para cada Atleta según su nivel de habilidad y sus intereses.

La siguiente es una lista de eventos oficiales disponibles en Olimpiadas Especiales.

2.1 Individuales (1 jugador por equipo)

2.2 Dobles (2 jugadores por equipo)

2.3 Competición por Equipo (4 jugadores por equipo)

2.4 Dobles de Deportes Unificados (2 jugadores por equipo)

2.5 Equipos de Deportes Unificados (4 jugadores por equipo)

2.6 Rampas Individuales (1 jugador por equipo usando rampa)

3.- CANCHA Y EQUIPAMIENTO

3.1 Cancha

3.1.1 La cancha es un área de 3.66 metros (12 pies) de ancho por 18.29 metros (60 pies) de largo.

3.1.2 La Superficie de la Cancha puede ser de arena, tierra, arcilla, grama o superficie artificial siempre que no haya una obstrucción permanente o temporal en la cancha que interfiera con el recorrido en línea recta de la bola (bocha) desde cualquier dirección. Estas obstrucciones no incluyen variaciones en grado, consistencia del terreno.

3.1.3 Las paredes de la cancha son las paredes laterales y finales de la cancha y pueden estar compuestas de cualquier material rígido. Las paredes de fondo deben ser de al menos 160 milímetros (6,3 pulgadas). Las paredes laterales deben tener al menos 80 milímetros (3,15 pulgadas). Las paredes laterales o finales pueden utilizarse durante el juego para tiros de banco o de rebote. Las líneas que miden 50 milímetros (2 pulgadas) de ancho deben marcarse en todas las canchas para lo siguiente:

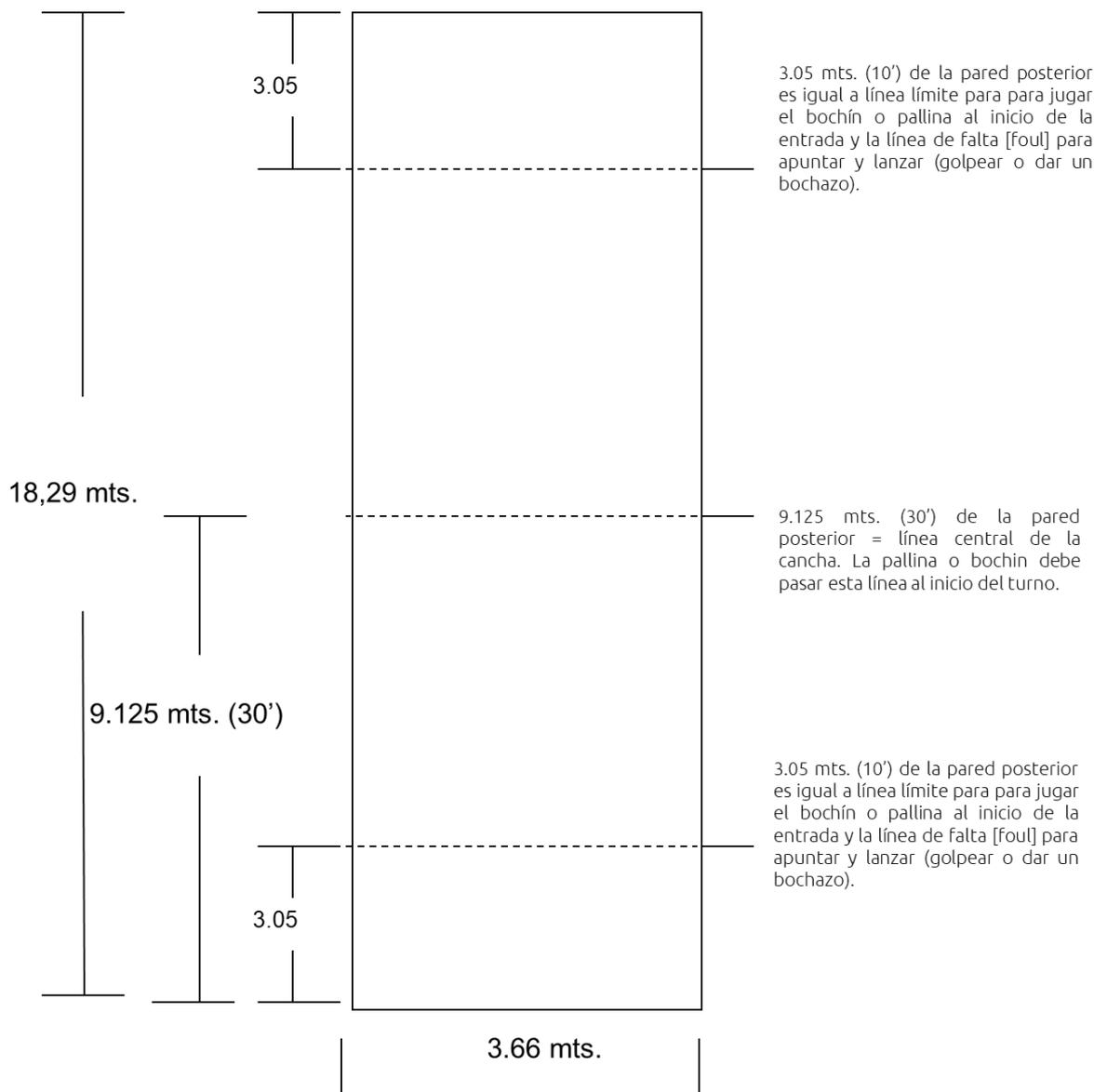
3.1.3.1 La línea de falta [foul] para arrimar, golpear o dar un bochazo a 3.05 metros (línea de 10 pies) desde los tableros de fondo.

3.1.3.2 Línea de media cancha – Marca la distancia mínima de cual la Pallina se juega al principio de la entrada. Durante el curso del juego, la posición de la Pallina puede cambiar como



resultado del juego normal; sin embargo, la Pallina no puede detenerse sobre o antes de la línea de media cancha a 9,15 mts (línea de 30 pies) o la entrada se considera muerta o nula.

3.1.3.3 Las líneas de 3,059mts y la de 9,15 mts (10 pies y 30 pies) deben ser indelebles o permanentes de tablero lateral a tablero lateral.



3.2 Equipamiento

3.2.1 Bolas de Bocha y la Pallina



- 3.2.1.1 Las pelotas de bochas pueden ser fabricadas de madera o un material de composición y del mismo tamaño. Los tamaños oficiales de las bochas para Torneo pueden ser de 107 milímetros (4.2 pulgadas) a 110 milímetros (4.33 pulgadas). El color de las pelotas no es de importancia siempre que las cuatro pelotas de un equipo sean clara y visiblemente diferentes de las cuatro pelotas del equipo oponente.
- 3.2.1.2 Bochas se juega con ocho bolas y una bola objetivo o de blanco más pequeña llamada Pallina (bochín, jack, cue, abeja, etc.).
- 3.2.1.3 Hay cuatro bolas para cada lado o equipo, y generalmente se hacen en dos colores para distinguir las bolas de un equipo de las del equipo contrario (Ver la sección 4.2 para el proceso de selección del color de la bola).
- 3.2.1.4 Las bolas de bochas también pueden estar inscritas con líneas distintivas para identificar las bolas de los jugadores en el mismo equipo.
- 3.2.1.5 La Pallina no debe ser mayor de 63 milímetros (2.5 pulgadas) ni menor de 48 milímetros (1.875 in) de diámetro y deben ser de un color visiblemente distinto de los colores de las bochas de ambos equipos.

3.2.2 Equipos de medición

- 3.2.2.1 Un dispositivo de medición puede ser cualquier dispositivo que tenga la capacidad de medir la distancia entre dos objetos y es aceptable para los jueces del torneo.

3.2.3 Rampas

- 3.2.3.1 Las rampas se usan cuando un atleta no tiene la capacidad física de rodar la bola con una o ambas manos.
- 3.2.3.2 Se pueden usar rampas y otros dispositivos de asistencia con la aprobación del Comité de Competiciones.
- 3.2.3.3 No se utilizarán ayudas mecánicas para propulsar la bocha o la Pallina.
- 3.2.3.4 Los atletas que usan rampas deben colocarse en divisiones separadas de otros jugadores solo para la competencia individual.
- 3.2.3.5 Todas las demás reglas del torneo se aplicarán a los atletas en las divisiones de rampa.

4.- REGLAS DE COMPETENCIA

4.1 Divisiones

- 4.1.1 Se sugiere que, antes de que comience la competencia, el Director del torneo asegure que las divisiones sean apropiadas. Los atletas pueden ser divididos basados en su experiencia previa o, en el caso de competencias anteriores más grandes, o juegos modificados. El procedimiento de juego modificado que se explica a continuación, deberá proporcionar un puntaje que ayudará a colocar a los atletas en las divisiones más equitativas posibles.
- 4.1.2 Cada atleta debe jugar tres juegos modificados, llamados conjuntos. El atleta debe alternar de cada extremo de la cancha y jugar las siguientes bolas asignadas El atleta no debe superar la línea de falta cuando juega las bolas asignadas:
- 4.1.3 El árbitro colocará la Pallina en el punto marcado (centro) de la línea de 9.15 m (30 pies), y el jugador debe jugar ocho bolas. El árbitro medirá las tres bolas más cercanas y registra su distancia en centímetros.



- 4.1.4 El árbitro colocará la Pallina en un lugar marcado en el centro de la cancha en la marca de 12.20 m (40 pies), y el jugador debe jugar ocho bolas. El árbitro medirá las tres bolas más cercanas y registran su distancia en centímetros.
- 4.1.5 Luego, el árbitro colocará la Pallina en el punto marcado (centro) de la línea de 15,24 m (50 pies), y el jugador debe jugar ocho bolas. El árbitro medirá las tres bolas más cercanas y registrará su distancia en centímetros.
- 4.1.6 Durante el proceso de división, si la Pallina se mueve de su lugar a 9.15 m (30 pies), 12.20 m (40 pies) o 15.24 m (50 pies), deberá ser colocada nuevamente en el punto antes que la siguiente bocha sea lanzada y antes que cualquier medida sea tomada. Si la bola se detiene en el lugar donde se coloca la palina antes de que se la lance, entonces la palina debe volver a su lugar original y la bola debe colocarse directamente detrás y tocarla. Las bolas restantes se jugarían y se tomarían medidas. Si la bola todavía está al lado y toca la palina, entonces esa medición se ingresará como cero.
- 4.1.7 Las mediciones se tomarán desde el lado central de la bocha hasta el centro de la Pallina, para un total de nueve mediciones, la suma de las cuales se convierte en el puntaje de división del atleta.
- 4.1.8 Para Dobles y Equipos, la suma de los puntajes de división de los atletas será el puntaje de división de Dobles y Equipos.
- 4.1.9 Estos procedimientos de división cumplen con la regla del máximo esfuerzo de Olimpiadas Especiales.

4.2 *Sorteo por moneda*

- 4.2.1 Un lanzamiento de moneda por parte del árbitro determinará qué equipo tiene la Pallina y la elección del color de las bolas.
- 4.2.2 En ausencia de un árbitro, los dos capitanes del equipo ejecutarán el lanzamiento de la moneda. El lanzamiento de la moneda debe tener lugar en la cancha.

4.3 *Reglas de los 3 intentos*

- 4.3.1 El equipo que posee la Pallina tendrá tres intentos de colocar la Pallina más allá del Marca de 9.15 metros (30 pies) y antes de la marca de 3.05 metros (10 pies) en el extremo opuesto. En caso de que la palina descansa en la línea de media cancha o antes, o en la línea de 10' en el extremo opuesto, se considerará un intento fallido. (Nota: el mismo jugador debe hacer los tres intentos). Si estos tres intentos son realizados sin éxito, el equipo contrario tendrá una oportunidad para colocar la Pallina. Si este intento no tiene éxito, el árbitro colocará la Pallina en el centro de la cancha en la marca de 12.20 metros (40 pies). Sin embargo, en ningún momento un equipo pierde su ventaja de Pallina ganada de poder lanzar la primera bola.

4.4 *Secuencia de Juego*

- 4.4.1 La Pallina sólo debe ser lanzada por un miembro del equipo que ganó el lanzamiento de la moneda para comenzar el juego. El jugador que lanza la Pallina debe lanzar la primera bola. El equipo contrario lanzará sus bolas de bochas hasta que se tome el punto colocando su bocha más cerca de la paliina o que hayan agotado sus cuatro bolas. Esta regla de "bola más cercana" gobierna la secuencia de bolas jugadas. El equipo cuya bocha es la más cercana a la pallina tendrá lo que se llama bocha "adentro" y el equipo contrario bocha "fuera". Cuando un equipo logra una bocha "adentro" se aparta y permite que lance el equipo que tiene la bocha "afuera".



4.5 Punto inicial

- 4.5.1 Siempre corresponde al equipo con la ventaja de la Pallina establecer el punto inicial. Ejemplo: el equipo A lanza el Pallina y lanza la primera bola. El equipo B elige golpear la pelota del equipo A fuera de posición. Al hacerlo, ambas pelotas, la del equipo A y la del equipo B, salen volando de la cancha, dejando solo la Pallina en la cancha. Corresponde al Equipo A restablecer el punto inicial.

4.6 Lanzamiento de la bola

- 4.6.1 Un equipo tiene la opción de rodar su bola en la cancha, siempre que no salga de los límites o el jugador no viole los marcadores de falta. Un jugador también tiene la opción de golpear cualquier bola en juego para intentar obtener un punto o disminuir los puntos del equipo contrario. Un jugador puede agarrar la pelota colocando su mano sobre o debajo de la pelota, siempre que la pelota se suelte en un lanzamiento encubierto. Un lanzamiento encubierto se define como soltar la pelota debajo de la cintura.

4.7 Modificaciones / Interpretaciones

- 4.7.1 El Director del evento / Director del torneo tendrá la discreción de permitir ciertas modificaciones / interpretaciones de las reglas técnicas actuales basadas en una característica de discapacidad física. Dicha interpretación se solicitará y se registrará antes de la participación del atleta en una competencia y no dará ventaja sobre otro atleta. Las interpretaciones de la acción de lanzar se referirán a la acción que realiza una extremidad mientras realiza un lanzamiento de arrimar o golpear.

4.8 Número de Bolas jugadas por cada Jugador.

- 4.8.1 Un Jugador — El jugador puede jugar las 4 bolas.
4.8.2 Equipo de 2 Jugadores — Cada jugador debe jugar 2 bolas.
4.8.3 Equipo de 4 jugadores — Cada jugador debe jugar 1 bola.

4.9 Dirección (Dar instrucciones)

- 4.9.1 Una discusión/instrucción con un atleta y / o compañero por un entrenador o espectador está prohibida una vez que el atleta y / o compañero entre en el campo de juego designado por el Director del Torneo.
Las únicas dos excepciones a esta regla son cuando el Gerente de Competencia lo considere justificado en las siguientes dos instancias:
4.9.1.1 Durante la división, el entrenador puede hablar con los jugadores después de cualquiera de las dos primeras bolas de "práctica" jugadas para cada distancia y
4.9.1.2 Durante la competencia, el Gerente de Competencia puede permitir que el entrenador hable con el jugador durante un "Tiempo de espera de los entrenadores" oficial (la duración, el proceso y los protocolos se informarán a los entrenadores antes del comienzo de la competencia).

4.10 Puntuación/Anotación

- 4.10.1 El siguiente procedimiento de puntuación es más común en los torneos principales: sin embargo, las variaciones pueden ser aceptables.



- 4.10.2 Procedimiento de puntuación para torneos: a discreción del Gerente de Competencia, los juegos se pueden jugar para alcanzar el número de puntos determinados o una duración de tiempo establecido.
- 4.10.3 Al final de cada ronda (cuando ambos equipos han agotado todas las bolas), la puntuación se determinará de la siguiente manera: los puntos se otorgan al equipo cuyas bolas están más cerca de la Pallina que la bola más cercana del equipo contrario, que puede determinarse por visualización o por medidas mecánicas.
- 4.10.4 Un jugador puede solicitar una medición mecánica (las mediciones se tomarán desde el lado del centro de la bola de bochas hasta el lado central de la Pallina).
- 4.10.5 Al final de una ronda, el árbitro anuncia los puntos ganadores y el color a los jugadores fuera de la cancha desde el lugar final de la Pallina y antes de que se retiren las bolas, el árbitro debe mirar a los jugadores para obtener un acuerdo.
- 4.10.6 Los jugadores tienen derecho a solicitar una medición si los jugadores no están de acuerdo con el árbitro.
- 4.10.7 Cuando el jugador o el equipo está de acuerdo con el número de puntos otorgados, el oficial de cancha/ Árbitro procede a quitar las bolas para comenzar la siguiente ronda.
- 4.10.8 El equipo que gane la puntuación para cada ronda también ganará la ventaja de lanzar la Pallina para la siguiente ronda.
- 4.10.9 El árbitro será responsable de la validez del marcador y la tarjeta de puntuación, por lo que corresponde al capitán del equipo verificar la precisión del puntaje publicado en todo momento.
- 4.10.10 Empates durante la ronda
 - 4.10.10.1 En el caso de que dos bolas opuestas sean equidistantes de la Pallina (empatada), el equipo que lanzó por última vez continuará lanzando hasta que se rompa el empate. Ejemplo: el equipo A rueda una pelota hacia la Pallina y establece el punto. Luego, el Equipo B rueda su bola hacia la Pallina, y el árbitro determina que ambas bochas están exactamente a la misma distancia de la Pallina. El equipo B debe continuar lanzando hasta que tenga un punto más cerca que la bocha del equipo A. Si el Equipo B rueda hasta el punto y el Equipo A golpea esa bola para restablecer un empate, el Equipo A debe continuar rodando hasta que se rompa el empate.
- 4.10.11 Empate al final de la ronda
 - 4.10.11.1 En el caso de que las dos bochas más cercanas a la Pallina pertenezcan a equipos opuestos y estén empatadas, no se otorgarán puntos. La Pallina regresa al equipo que la lanzó por última vez. El juego se reanuda desde el final de la cancha desde la que se jugó la ronda por última vez.
- 4.10.12 Puntuación ganadora
 - 4.10.12.1 Equipo de 4 jugadores (1 bola por jugador) = 16 puntos
 - 4.10.12.2 Equipo de 2 jugadores – Dobles (2 bolas por jugador) = 12 puntos
 - 4.10.12.3 Individuales (4 bolas por jugador) = 12 puntos
- 4.10.13 Hoja de anotación
 - 4.10.13.1 Es responsabilidad del capitán o entrenador de cada equipo firmar la tarjeta de puntuación después de cada juego. Las firmas indicarán la indiscutibilidad de la puntuación final. Los juegos que presenten protestas no deben ser firmados por ningún capitán o entrenador que no esté de acuerdo con el puntaje o su validez.

4.11 Designación de Jugadores



4.11.1 El Capitán

4.11.1.1 En cualquier equipo, el capitán debe ser designado y dado a conocer a los oficiales antes de que comience el juego. El capitán no puede cambiarse durante el curso de un juego, pero puede cambiarse durante el curso de un torneo. El oficial del torneo debe ser notificado de este cambio antes de los juegos siguientes.

4.11.2 Rotación de Jugadores

4.11.2.1 Los jugadores de cualquier equipo pueden elegir jugar sus bolas en cualquier rotación, siempre que quien lance la Pallina lance la primera pelota de bochas. La rotación puede variar de ronda en ronda; sin embargo, ningún jugador puede lanzar más de su número asignado de bolas por ronda.

4.12 *Equipo de Deportes Unificados*

4.12.1 Cada equipo de Dobles Unificados consiste en un Atleta y un Compañero Unificado

4.12.2 Cada equipo de Deportes Unificados consiste en 2 Atletas y 2 Compañeros Unificados

4.12.3 No hay ningún requisito dentro de estas reglas en cuanto a quién (atleta o compañero) juega la Pallina y la primera bola de bochas. El orden puede cambiar de un juego a otro o de ronda a ronda.

4.13 *Sustituciones*

4.13.1 Notificación oficial: Los jueces deben ser notificados de las sustituciones antes de la hora del juego programado o se perderá el juego por forfait.

4.13.2 Sustitución de jugadores: solo se permite un sustituto por equipo por juego. Los sustitutos pueden tomar el lugar de cualquier jugador del equipo y pueden sustituir a diferentes jugadores del mismo equipo durante diferentes juegos.

4.13.3 Limitaciones: Una vez que un jugador se ha registrado para sustituir a un equipo durante el torneo, no podrá sustituir a ningún otro equipo durante ese torneo. Los sustitutos deben tener un puntaje de división igual o superior a la persona a la que sustituyen.

4.13.4 Sustitución durante el juego: solo en el caso de emergencias médicas u otras emergencias verificadas, un jugador puede ser sustituido durante un juego. Las sustituciones de emergencia solo se realizarán al final de una ronda; Si esto no es posible, la ronda se considerará muerta o nula. Sin embargo, una vez que se ha realizado la sustitución, el sustituto debe completar el juego.

4.14 *Forfeit*

4.14.1 Los equipos con un número menor de jugadores a los establecidos perderán el juego.

4.15 *Tiempos fuera*

4.15.1 El Juez u Oficial puede otorgar un tiempo fuera siempre que las circunstancias parezcan ser válidas.

4.15.2 El tiempo fuera estará limitado a diez minutos o menos, según haya sido predeterminado por el Director del torneo.

4.16 *Retraso en los Juegos*

4.16.1 Retraso intencional del Juego

4.16.1.1 Si, en opinión del oficial, el juego se retrasa intencionalmente sin razón suficiente o válida, el oficial debe dar una advertencia.

4.16.1.2 Si el juego no se reanuda de inmediato, el equipo que demora perderá el juego.



4.16.2 Retraso causado por causas de Clima, causa mayor, desorden público u otras causas de fuerza mayor.

4.16.2.1 En estos casos de retraso, lo que reglamente el Director del Torneo será determinante y final.

4.17 *Chequeo de puntuación y posiciones.*

4.17.1 Un jugador de cada equipo puede avanzar por el exterior de la cancha antes de lanzar su pelota debiendo permanecer fuera de la cancha mientras verifica la posición de los puntos.

4.18 *Otras Circunstancias*

4.18.1 Pelota Rota

4.18.1.1 Si durante el curso de una ronda una bola o la Pallina se rompen, la ronda debe ser considerada muerta

4.18.1.2 El remplazo de la bola o la Pallina debe ser responsabilidad del Director del Torneo.

4.18.2 Condiciones de la Cancha

4.18.2.1 Antes del Juego

4.18.2.1.1 Todas las canchas deben ser acondicionadas a satisfacción del Director del Torneo antes de comenzar cada juego

4.18.2.2 Condiciones de la cancha durante el juego

4.18.2.2.1 Las canchas no deben ser reacondicionadas durante un juego

4.18.2.2.2 Obstáculos u objetos cómo piedras, vasos, etc, deben ser removidos durante el curso de cada juego.

4.18.3 Condiciones inusuales de la cancha

4.18.3.1 Si, en opinión del Director del Torneo, las condiciones de la cancha son tales que el juego no es practicable, el juego se puede detener y reanudar en otra cancha o en otro momento determinado.

4.18.4 Movimiento de la bola o de la Pallina

4.18.4.1 Ningún jugador podrá lanzar su bola hasta que la Pallina u otras bolas estén totalmente detenidas.

4.18.5 Asistencia Mecánica

4.18.5.1 Si debido a una condición médica o física, un atleta requiere el uso de una ayuda mecánica para detectar la posición de la Pallina, entonces se le puede dar discreción al Gerente del Evento / Director del Torneo para que esto se permita.

4.18.5.2 Artículos como una campana o un cono de colores brillantes para un atleta con discapacidad visual son ejemplos de este tipo de ayuda mecánica. Si se usa un cono como ayuda mecánica, debe colocarse lo más cerca posible de la Pallina, generalmente detrás, y retirarse de la cancha una vez que la bochas se suelta de la mano del atleta. Si se usa una campana, debe sonarse mientras se sostiene sobre la Pallina.

4.19 *Conducta de los Jugadores*

4.19.1 Durante el juego

4.19.1.1 Siempre que sea posible, un jugador debe salirse de la cancha cuando un oponente está jugando.

4.19.2 Conducta antideportiva

4.19.2.1 Los jugadores deberán actuar de manera deportiva en todo momento.



4.19.2.2 Cualquier acto que se considere como falta de deportividad, como lenguaje insultante, palabras, acciones o palabras que generen mala voluntad, si es flagrante, puede resultar en la descalificación.

4.20 *Indumentaria del Jugador*

4.20.1 Indumentaria apropiada

4.20.1.1 Los jugadores se vestirán de una manera que les dará crédito a ellos y al deporte de Bochas.

4.20.2 Zapatos

4.20.2.1 No se permitirá a los jugadores el uso de zapatos que puedan dañar o desajustar la superficie de la cancha de juego.

4.20.2.2 Se recomienda que todos los jugadores usen zapatos cerrados.

4.20.3 Indumentaria objetable

4.20.3.1 Los jugadores que usan ropa desagradable u ofensiva, o que están vestidos inapropiadamente, no pueden participar en un torneo.

5.- PENALIDADES Y PROTESTAS

5.1 Determinación

5.1.1 Inmediatamente después de que el oficial determine que se ha cometido una falta, el oficial notificará a los capitanes de ambos equipos y les informará sobre la penalidad impuesta.

5.1.2 El equipo al que se le cometió una falta tiene la opción de rechazar cualquier penalización impuesta por el oficial al otro equipo y aceptar el lanzamiento de la pelota del infractor y continuar jugando. La decisión del oficial es definitiva, salvo que se disponga lo contrario en lo sucesivo.

5.2 Condiciones no cubiertas

5.2.1 Para las condiciones no cubiertas en este reglamento, lo que determine el Director del Torneo será decisivo y final.

5.3 Protestas

5.3.1 Cualquier protesta a la decisión de un oficial o director de torneo debe ser hecha por un entrenador de bochas certificado de Olimpiadas Especiales dentro de los 15 minutos de la finalización de cualquier juego o la decisión tomada por el oficial o director de torneo se considerará aceptada.

5.3.2 Las protestas serán reconocidas y juzgadas sobre la base del mérito en circunstancias no probadas específicamente a continuación.

5.4 Protestas del Forefait

5.4.1 Si un equipo pierde un juego como resultado de no estar presente para un juego programado, o como resultado de las infracciones prescritas a continuación, no se reconocerá ninguna protesta oficial.

5.5 Faltas Específicas

5.5.1 Faltas de la línea de Fouls

5.5.1.1 Tanto al arrimar como al golpear, cualquier parte del cuerpo del jugador, incluido el pie del jugador, o cualquier aparato utilizado por un atleta, como una silla de ruedas, muletas, bastón, rampa, etc., no debe estar en contacto con ninguna parte de la línea de falta, hasta después de que se lanza la bola y/o pallina antes de que toque cualquier parte del campo de juego frente a la línea de falta específica.



- 5.5.1.2 El Juez cómo testigo de la falta debe indicar la infracción.
- 5.5.1.3 La penalización para el jugador (equipo) que cometió la falta será declarar la bola específica cómo bola muerta.
- 5.5.1.4 Si es posible y seguro, el árbitro tratará de detener la bola que se acaba de lanzar antes de que llegue a la Pallina y las otras bolas "en contienda", retire la pelota recién lanzada de la cancha y declare que la bola que se acaba de lanzar es una bola muerta. Si la bola recién lanzada entra en contacto con la bola y/ u otras bolas "en conflicto" y estas bolas se mueven de su posición original, entonces el árbitro colocará las bolas lo más cerca posible de su posición original y el juego debe continuar.
- 5.5.2 Bolas o Pallina en movimiento
 - 5.5.2.1 El Juez no llamará a lanzar la próxima bola hasta que la última bola jugada o la Pallina estén totalmente detenidas
 - 5.5.2.2 Si un jugador, en cualquier formato del juego, lanza su bola antes de que la Pallina o una bola lanzada actualmente se haya detenido por completo, la bola que se acaba de lanzar debería, si es posible y con seguridad, ser detenida por el árbitro antes de que llegue a las otras bolas "en disputa" se declarará muerta y se retirará de la cancha. Si el árbitro no puede detener la bola antes de que llegue a las "bolas en contienda", el árbitro debe reemplazar la Pallina y las bolas más cercanas a donde estaban antes de que ocurriera el lanzamiento inadecuado de la bola, y retirar de la cancha la bola recién lanzada.
- 5.5.3 Los Jugadores juegan más bolas que las que corresponden con relación a los equipos de 2 o 4 jugadores
 - 5.5.3.1 Cuando un jugador lanza una bola de más durante una ronda, esa bola es declarada muerta.
 - 5.5.3.2 Si es posible y seguro, el árbitro tratará de detener la bola que se acaba de lanzar antes de que llegue a la Pallina y las otras bolas "en contienda", retirará la bola recién lanzada de la cancha y declarará que la bola que acaba de lanzar es una bola muerta. Si la bola recién lanzada entra en contacto con la bola y/ u otras bolas "en conflicto" y estas bolas se mueven de su posición original, entonces el árbitro colocará las bolas lo más cerca posible de su posición original y el juego debe seguir. Esta condición existirá cuando un jugador de un equipo de dos jugadores juegue tres bolas en lugar de dos o un jugador de un equipo de cuatro jugadores juegue dos bolas en lugar de una.
 - 5.5.3.3 Equipo de 2 jugadores, Dobles: El otro jugador del equipo de dobles sólo le quedará una bola que jugar
 - 5.5.3.4 Equipo de 4 jugadores: Los jugadores restantes que no hayan lanzado su bola decidirán quiénes lanzarán las bolas que queden.
- 5.5.4 Movimiento ilegal de una bola perteneciente al propio equipo
 - 5.5.4.1 Si un jugador tropieza o mueve una o varias bolas de su propio equipo, la/las bolas serán removidas de la cancha, se consideran muertas y el juego continúa.
- 5.5.5 Movimiento ilegal de una bola perteneciente al equipo contrario
 - 5.5.5.1 Si, después de haber lanzado las ocho bolas, un jugador mueve una o más bolas de su oponente, las bolas del oponente que se movieron recibirán un punto cada una.
 - 5.5.5.2 Si un jugador mueve una o más bolas de su oponente y quedan bolas sin jugar, el árbitro colocará las bolas lo más cerca posible de su posición original y el juego continuará.



- 5.5.6 Movimiento ilegal de la Pallina por un jugador
 - 5.5.6.1 Si un jugador mueve la Pallina, al equipo contrario se le otorgarán tantos puntos como el número de bolas vivas que estaban "en disputa" más el número de bolas aún no jugadas.
 - 5.5.6.2 Si el equipo contra el que se cometió la falta no tiene bolas "en disputa" y no quedan pelotas, entonces la ronda será declarada muerta por el árbitro y comenzará de nuevo en el mismo extremo.
- 5.6 Movimiento accidental o prematuro de una bola o la Pallina por parte del Juez
 - 5.6.1 Durante el juego (cuando quedan bolas por jugar)
 - 5.6.1.1 Si un árbitro, ya sea en el curso de la medición o de otra manera, mueve una bola "en contienda" o la Pallina, la ronda se considera muerta y se comienza de nuevo en el mismo extremo.
 - 5.6.2 Luego que las bolas son jugadas
 - 5.6.2.1 Si el punto o los puntos eran obvios para el árbitro, se otorgarán los puntos. No se otorgarán todos los puntos inciertos y la ronda se considera muerta y se comienza de nuevo en el mismo extremo.
- 5.7 Interferencia con una bola en movimiento
 - 5.7.1 Por un jugador del propio equipo
 - 5.7.1.1 Cuando un jugador interfiere con su propia bola o la de su equipo en movimiento, el Juez, cómo testigo de la falta, deberá declarar la bola lanzada cómo bola muerta.
 - 5.7.1.2 Si es posible y seguro, el árbitro buscará detener la pelota que acaba de ser lanzada antes de que llegue a la Pallina y las otras bolas "en contienda", retirará la bola que se acaba de lanzar y la declarará una bola muerta. Si la bola recién lanzada entra en contacto con la bola y / u otras bolas "en contienda" y estas bolas se mueven de su posición original, entonces el árbitro colocará las bolas lo más cerca posible de su posición original y el juego debe seguir.
 - 5.7.2 Por el equipo contrario
 - 5.7.2.1 Si un jugador interfiere con una bola en movimiento del oponente, el equipo perjudicado tiene un de las siguientes opciones:
 - 5.7.2.1.1 Volver a jugar la Bola.
 - 5.7.2.1.2 Declarar la ronda cómo muerta
 - 5.7.2.1.3 Declinar la penalización, aceptar el incidente del toque de bola y continuar el juego.
 - 5.7.3 Sin interrumpir la posición de las Bolas.
 - 5.7.3.1 Si un espectador, un animal o cualquier objeto interfiere en una bola en movimiento y esta bola no toca ninguna otra bola ya jugada, deberá ser lanzada nuevamente por el jugador.
 - 5.7.4 Interrumpiendo la posición de las Bolas.
 - 5.7.4.1 Si un espectador, un animal o cualquier objeto interfiere en una bola en movimiento y esta bola toca otra bola ya jugada, la ronda se declara muerta.
 - 5.7.5 Otras interrupciones en el Juego.
 - 5.7.5.1 Cualquier acción que interfiera con la posición de la Pallina o la bola de cada equipo más cercano a la Pallina hace que la ronda se declare muerta.
 - 5.7.5.2 En el caso de que se muevan bolas que no sean la Pallina o las dos bolas opuestas más cercanas, los dos capitanes o el Juez pueden reemplazarlos lo más cerca posible de la posición original. Dicha acción disruptiva puede ser el resultado de una bola muerta de



otra cancha, objetos extraños, espectadores o animales que ingresan a la cancha y cambian la posición de la (s) bola (s) en juego.

5.8 Lanzamiento de Bola de color equivocado

5.8.1 Reemplazable

5.8.1.1 Si un jugador lanza una bola de color equivocada, la bola no puede ser detenida por otro jugador o el Juez. Se debe permitir que la bola se detenga y el Juez la reemplace con la bola del color apropiado.

5.8.2 No Reemplazable

5.8.2.1 Si un jugador lanza una bola de color equivocada que no puede ser reemplazada sin molestar a otra bola que ya está en juego, la ronda se declara muerta y se reproduce desde el mismo extremo.

5.9 Rotación equivocada en el juego

5.9.1 Punto Inicial

5.9.1.1 Si un equipo lanza erróneamente la Pallina y su primera bola, el árbitro devolverá la Pallina y la primera bola que se jugó fuera de rotación.

5.9.1.2 Luego, el árbitro le pedirá al otro jugador o equipo de otro color que lance la Pallina cuando reinicie la ronda desde el mismo extremo de la cancha.

5.9.2 Lanzamientos posteriores del color apropiado en una secuencia incorrecta

5.9.2.1 Si un jugador lanza su bola cuando su equipo está "adentro" y al otro equipo le quedan bolas, la pelota en cuestión debe ser detenida por el árbitro, si es posible y seguro, antes de que llegue a las "bolas en contienda". declarar una bola muerta y retirarla de la cancha.

5.9.2.2 Si el árbitro no puede detener la bola antes de que llegue a las "bolas en contienda", el árbitro debe reemplazar la Pallina y las bolas más cercanas a donde estaban antes de que tuviera lugar el lanzamiento fuera de rotación.

6 .- JUECES / OFICIALES

6.1 Objeciones

6.1.1 Objeciones sobre los Jueces/ Oficiales

6.1.1.1 Cada equipo tiene derecho a oponerse a un oficial designado por cualquier motivo antes del comienzo de un juego.

6.1.1.2 Esta objeción será considerada y decidida por el Director del Torneo.

6.1.2 Participantes cómo Oficiales

6.1.2.1 Ningún miembro de un equipo o sustituto registrado de un equipo podrá asistir en el arbitraje de un juego en el que ese equipo también esté jugando.

6.2 Oficiales sustitutos.

6.2.1 Durante un Juego

6.2.1.1 La sustitución de Oficiales sólo puede ocurrir en un juego siempre y cuando sea autorizada por el Director del Torneo y por los Capitanes de los equipos

6.2.2 Oficiales adicionales

6.2.2.1 Se pueden asignar oficiales adicionales a cualquier juego durante el transcurso del juego, siempre que el Director del torneo otorgue permiso.

6.2.3 Requerimiento de los Equipos



6.2.3.1 Los Jueces/Oficiales pueden ser cambiados en el curso de un juego a solicitud de los equipos sólo si estos presentan suficientes argumentos válidos al Director del Torneo.

6.3 Uniformes de los Jueces/Oficiales

6.3.1 Los Jueces deben estar claramente diferenciados de los Jugadores

7 .- DEFINICIÓN DE TÉRMINOS DE JUEGOS

7.1 Bola Viva: Cualquier bola en juego que haya sido lanzada

7.2 Bola Muerta: Cualquier bola que haya sido descalificada o eliminada. Una bola deberá ser descalificada o eliminada si:

7.2.1 Como resultado de una falta

7.2.2 Si ha salido fuera de la cancha.

7.2.3 Si entra en contacto con alguna persona o cosa que está fuera de la cancha.

7.2.4 Si toca los topes superiores de los tableros o paredes de la cancha

7.2.5 Si golpea con cualquier cubierta o soporte de la cancha

7.2.6 Si es el resultado de una falta de pie (falta al pisar las líneas de Zona de lanzamiento)

7.2.7 Como resultado de un movimiento ilegal de parte del propio equipo

7.2.8 Como resultado de una interferencia de una bola en movimiento por parte de un jugador del propio equipo

7.2.9 Al ser lanzada antes que la Pallina o antes que una bola anteriormente lanzada se haya detenido totalmente

7.3 Bola de Bochas: La bolas de juegos de Bocha

7.4 Pallina. Una bola mucho más pequeña, llamada también bochín.

7.5 Golpear / disparar: La acción de rodar una pelota que se lanza con la velocidad suficiente para golpear el tablero si falla el objetivo.

7.6 Lanzamiento de rebote: cuando se lanza la bola haciéndola rebotar de algunos de los lados de la cancha o del tablero final.

7.7 Arrimar: La acción de rodar/lanzar la bola para acercarla lo más posible a la Pallina.

7.8 Entrada: Período del juego en donde las bolas son jugadas de un lado hacia el otro de la cancha y se obtienen los puntos.

7.9 "En contienda": se utiliza en cualquier sección del libro de reglas, es decir, bolas que un oficial consideraría como bolas que posiblemente necesitará medir u otorgar como bolas de puntuación.

7.10 Falta: una infracción de la regla por la cual se prescribe una penalización.