

## BOCHAS

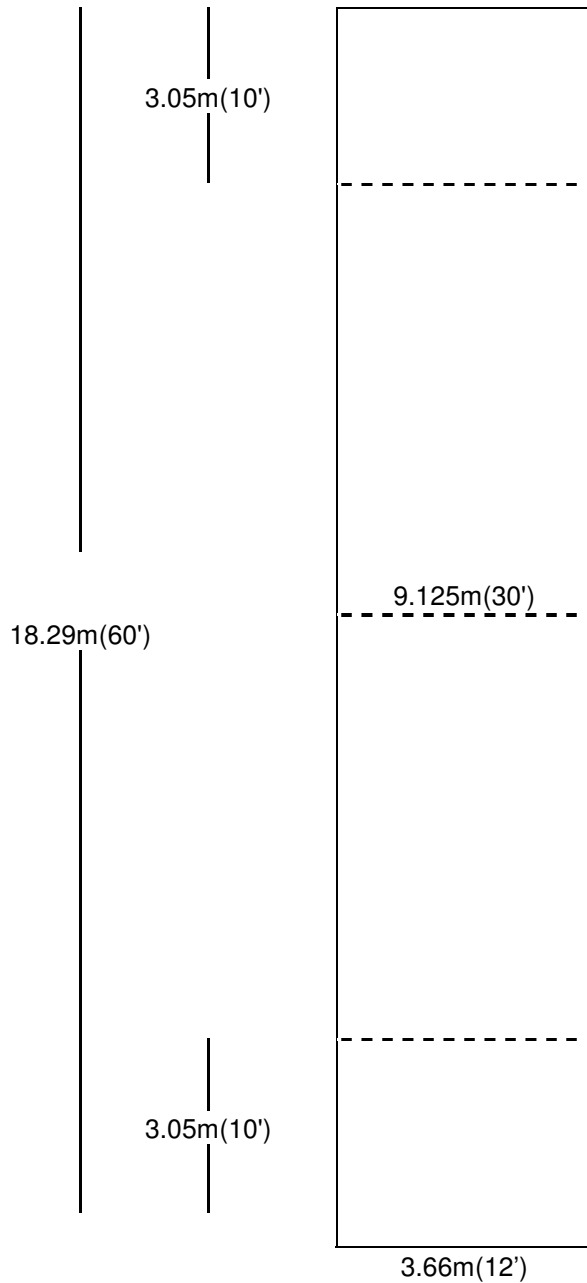
El cuerpo rector para Bochas de Olimpiadas Especiales es SPECIAL OLYMPICS, INC.

### SECCIÓN A – EVENTOS OFICIALES

1. Individuales (un jugador por equipo),
2. Dobles (dos jugadores por equipo),
3. Competición de Equipo (cuatro jugadores por equipo).
4. Dobles de Bochas de Deportes Unificados (dos jugadores por equipo).
5. Equipo de Bochas de Deportes Unificados (cuatro jugadores por equipo).

### SECCIÓN B – LA CANCHA Y EL EQUIPO

1. Cancha
  - a. La cancha es un área de 3.66 metros (12 pies) de ancho por 18.29 metros (60 pies) de largo.
  - b. 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 tiro en línea recta de la pelota desde cualquier dirección. Estas obstrucciones no incluyen variaciones en grado, consistencia o terreno.
  - c. Las Paredes de la Cancha son las paredes laterales y de fondo de la cancha y pueden ser de cualquier material rígido. Las paredes de fondo deben tener al menos 3 pies (1 metro) de alto. Las paredes de fondo deben estar compuestas de un material rígido como madera o Plexiglás. Las paredes laterales deben ser tan altas al menos como las pelotas de bochas en todos los puntos. Las paredes laterales o de fondo pueden ser utilizadas durante el juego para “bochazos de retroceso” o tiros de rebote.
  - d. Todas las canchas deben estar claramente marcadas para lo siguiente:
    - 1) 3.05 metros (línea de 10 pies) desde los tableros traseros – línea de falta [foul] para apuntar, golpear o dar un bochazo.
    - 2) Marcador de media cancha – la distancia mínima del bochín se juega al principio de la entrada. Durante el curso del juego, la posición del bochín puede cambiar como resultado del juego normal; sin embargo, el bochín no puede detenerse más cerca que el marcador de medio punto (línea de 30 pies) o la entrada se considera muerta.
    - 3) Las líneas de 10 pies y 30 pies deben estar permanentemente dibujadas de tablero lateral a tablero lateral.



- Diez pies del tablero trasero es igual a los límites para el bochín al inicio de la entrada y la línea de falta [foul] para apuntar y lanzar (golpear o dar un bochazo)

- Treinta pies desde el tablero trasero es igual a la línea central de la cancha. El bochín debe pasar este punto en el inicio de la entrada.

- Diez pies del tablero trasero es igual a los límites para el bochín al inicio de la entrada y la línea de falta [foul] para apuntar y lanzar (golpear o dar un bochazo)

## 2. Equipo

- a. Las pelotas de bochas pueden ser fabricadas de madera o un material de composición y del mismo tamaño. Los tamaños oficiales de las pelotas 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.
- b. El bochín no debe ser mayor de 63 milímetros (2.5 pulgadas) o menor de 48 milímetros (1.875 pulgadas) y debe ser de un color visiblemente diferente de los colores de las pelotas de bochas.
- c. El aparato para medir puede ser cualquier aparato que tiene la capacidad de medir exactamente la distancia entre dos objetos, y que sea aceptable para los jueces del torneo. Para propósitos de divisiones, una cinta métrica de acero retractable graduada en mm debe usarse.

## SECCIÓN C – REGLAS DE COMPETICIÓN

### 1. El Juego

- a. Equipo – Las Bochas se juegan con ocho pelotas y un blanco o pelota objeto más pequeña llamada bochín (boliche, señal, beebie, etc.). Hay cuatro pelotas para un lado o equipo, y por lo general son de dos colores para distinguir las pelotas de un equipo de las del equipo oponente. Las pelotas grandes también tienen líneas distintivas para identificar las pelotas de los jugadores en el mismo equipo.
- b. Bochín y Color – El lanzamiento de una moneda por el árbitro determinará qué equipo tiene el bochín y selección de color de pelota. En la ausencia de un árbitro, los dos capitanes de equipo ejecutarán el lanzamiento de la moneda. El lanzamiento de la moneda debe llevarse a cabo en la cancha.
- c. Regla de Tres Intentos – El equipo que tenga el bochín tendrá tres intentos para colocar el bochín más allá de la marca de 30 pies (9.125m) y antes de la marca de 10 pies (3.05) en el final opuesto. Si estos tres intentos no tienen éxito, el equipo oponente tendrá una oportunidad para colocar el bochín. Si este intento no tiene éxito, el árbitro colocará el bochín en el centro del ancho de la cancha en la marca de 15.24 metros (50 pies) (opuesto a la línea de falta [foul] final). Sin embargo, en ningún momento un equipo pierde la ventaja obtenida del bochín para poder lanzar la primera pelota.
- d. Secuencia de Juego – El bochín es rodada o lanzada por un miembro del equipo que ganó el lanzamiento de la moneda para iniciar el juego. El jugador que lanza el bochín debe lanzar la primera pelota. El equipo

oponente lanzará entonces sus pelotas de bochas hasta que el punto sea tomado o que hayan agotado sus cuatro pelotas. Esta regla de la “pelota más cercana” rige la secuencia de las pelotas jugadas. El lado cuya pelota esté más cerca al bochín se llama la pelota “adentro” y el lado opuesto la pelota “afuera”. Siempre que un equipo “entre”, se hace a un lado y permite al equipo de “afuera” lanzar.

- e. Punto Inicial – Siempre es obligatorio para el equipo con la ventaja del bochín establecer el punto inicial. Ejemplo: El Equipo “A” lanza el bochín y lanza la primera pelota. El Equipo “B” elige golpear la pelota del Equipo “A” sacándola de posición. Al hacerlo, ambas pelotas, la del Equipo “A” y la del Equipo “B” salen de la cancha, dejando únicamente el bochín en la cancha. Es obligatorio que el Equipo A reestablezca el punto inicial.
- f. Lanzamiento de la Pelota – Un equipo tiene la opción de rodar, lanzar, rebotar, dar un bochazo de retroceso, etc., con su pelota en la cancha siempre que no salga de los límites o el jugador no infrinja las señales de falta [foul]. Un jugador también tiene la opción de “dar un bochazo” o golpear cualquier pelota en juego tratando de obtener un punto, o de disminuir los puntos del equipo oponente. Un jugador puede tomar la pelota colocando su mano encima y debajo de la pelota. Siempre que el lanzamiento de la pelota sea del estilo sin levantar la mano. Un lanzamiento sin levantar la mano se define como un tiro de la pelota debajo de la cintura.
- g. Número de Pelotas Jugadas por un Jugador
  - 1) Equipo de 1 Jugador – al jugador se le permite jugar cuatro pelotas.
  - 2) Equipo de 2 Jugadores – a cada jugador se le permite jugar dos pelotas
  - 3) Equipo de 4 Jugadores – a cada jugador se le permite jugar una pelota
- h. Dirigir
  - 1) No se puede dirigir desde las líneas laterales. Esto es para los entrenadores del equipo y/o los espectadores.
  - 2) En Dobles o juego de Equipo (Regular y/o Unificado), la discusión con cualquier atleta está prohibida en cuanto el atleta entra a la cancha.
- i. Puntaje – Al final de cada marco (cuando ambos equipos ya no tienen pelotas), los puntos se determinarán como siguen: Los puntos anotados son todas aquellas pelotas de un equipo más cercanas al bochín que la pelota más cercana del equipo anotador oponente, que puede ser determinado por la vista o por medidas mecánicas. Un jugador puede

solicitar una medida mecánica. Al final de una entrada cuando el árbitro ha determinado las pelotas “adentro” y ha dictado el número de puntos, y el jugador o equipo está de acuerdo con el número de puntos otorgados, el jugador o equipo procede entonces a remover las pelotas para iniciar la siguiente entrada.

El equipo anotador para cada entrada también ganará la ventaja del bochín para la entrada siguiente.

El árbitro será responsable por la validez del tablero de puntaje y la tarjeta de puntaje, es obligatorio para el capitán del equipo verificar la exactitud del puntaje anotado en todo momento.

- j. Empates Durante la Entrada – En el caso que dos pelotas oponentes estén equidistantes al bochín (empatadas), el equipo que rodó de último continuará rodando hasta desempatar. Ejemplo: El Equipo A roda una pelota hacia el bochín y establece el punto, y el Equipo B roda su pelota hacia el bochín y el árbitro determina que ambas están a la misma distancia del bochín. El Equipo B debe continuar rodando hasta que tiene un punto más cercano que la pelota del Equipo A. Si el Equipo B roda hasta el punto y el Equipo A golpea esa pelota hacia afuera re-estableciendo un empate, el Equipo A debe continuar rodando hasta desempatar.

- k. Empates al Final de una Entrada – En el caso que las dos pelotas más cercanas al bochín pertenecen a equipos opuestos y están empatadas, no se otorgarán puntos. El bochín retorna al equipo que la lanzó de último. El juego se resume desde el final de la cancha desde donde la entrada se jugó de último.

l. Puntaje Ganador

Equipo de 4 jugadores – 1 pelota por jugador = 16 puntos

Equipo de 2 jugadores – 2 pelotas por jugador = 12 puntos

Equipo de 1 jugador – 4 pelotas por jugador = 12 puntos

El procedimiento de puntaje anterior es el más común en torneos principales; sin embargo, las variaciones pueden ser aceptables.

- m. Tarjeta de Puntaje – Es la responsabilidad del capitán de cada equipo firmar la tarjeta de puntaje después de cada juego. Las firmas indicarán la conformidad con puntaje final. Los juegos en que se presentarán protestas no deberán ser firmadas por ningún capitán en desacuerdo con el puntaje o su validez.

2. Designación de Jugador

- a. Capitán – En cualquier equipo, el capitán debe ser designado e informado a los jueces antes de iniciar el juego. El capitán no puede cambiarse durante el curso del juego, pero puede cambiarse durante el

curso de un torneo. Los jueces del torneo deben ser notificados de este cambio antes de los juegos siguientes.

- b. Rotación de Jugadores – Los jugadores de cualquier equipo pueden elegir jugar su pelota en cualquier rotación siempre que el que lanza el bochín lanza la primera pelota de bochas. La rotación puede variar de entrada a entrada; sin embargo, ningún jugador puede lanzar más de su número asignado de pelotas por entrada.
3. Equipo de Deportes Unificados
    - a. Cada equipo de dobles de Deportes Unificados deberá consistir de un Atleta y un Compañero.
    - b. Cada equipo de un evento de Deportes Unificados deberá consistir de dos Atletas y dos Compañeros.
    - c. Cada juego deberá comenzar con un lanzamiento de moneda. Cualquier miembro del equipo que gana el lanzamiento inicia el juego lanzando el bochín y la primera pelota. La segunda pelota es lanzada por cualquier miembro del equipo oponente.
  4. Sustituciones
    - a. Notificación Oficial – Los jueces deben ser notificados de las sustituciones antes de la hora del juego programado o resultará en un
    - b. Sustitución de Jugadores
      - 1) Sustitución de Jugadores – Sólo un sustituto puede ser permitido por equipo por juego. Los sustitutos pueden tomar el lugar de cualquier jugador en el equipo y pueden sustituir a diferentes jugadores en el mismo equipo durante diferentes juegos.
      - 2) Limitaciones – Una vez que un jugador se ha registrado para sustituir para un equipo durante el torneo, él o ella no puede sustituir para ningún otro equipo durante ese torneo.
    - c. Sustitución Durante un Juego
      - 1) Emergencias – Únicamente durante una emergencia médica u otras emergencias verificadas un jugador puede ser sustituido durante el proceso de un juego. Las sustituciones de emergencia se harán únicamente al final de una entrada; si esto no es posible, la entrada será considerada muerta. Sin embargo, una vez que se ha hecho la sustitución, el sustituto debe completar el juego.
      - 2) Juego Perdido – Los equipos con menos jugadores que el número prescrito de jugadores perderán el juego.
  5. Tiempos Fuera, Retrasos de Juegos y Chequear la Posición de los Puntos

- a. Tiempo Fuera – El juez puede otorgar un tiempo-fuera siempre que las circunstancias explicadas parezcan ser de suficiente validez para hacerlo. El tiempo fuera estará limitado a diez minutos.
- b. Retraso Intencional del Juego – Si, en la opinión del juez, el juego es intencionalmente retrasado sin razón suficiente o válida, el juez debe hacer una advertencia. Si el juego no se reanuda inmediatamente, el equipo que lo retrasa perderá el juego.
- c. Retrasos Causados por Clima, Actos de Dios, Desorden Civil u Otras Razones Imprevistas – En tales retrasos, la resolución del Director del Torneo será decisiva y final.
- d. Chequear la Posición de los Puntos – Un jugador de un equipo (y/o de cada equipo) puede dirigirse por los lados de la cancha antes de lanzar su(s) pelota(s).

## 6. Penalizaciones

### a. Imposición de Penalizaciones

- 1) Determinación – Inmediatamente a la determinación de un juez de que se ha cometido una falta, el juez notificará a los capitanes de ambos equipos y les informará de la penalización impuesta. La resolución del juez es final, excepto que se estipule de otra manera en lo sucesivo.
- 2) Condiciones No Cubiertas – Para condiciones no cubiertas específicamente en estas reglas, la resolución del Director del Torneo será decisiva y final.
- 3) Protestas – Cualquier protesta a una decisión del juez o Director del Torneo debe hacerse por un entrenador Certificado de Bochas de Olimpiadas Especiales dentro de los quince (15) minutos después de haber completado cualquier juego o la decisión tomada por el juez o Director del Torneo será considerada como aceptada.
- 4) Protestas de Juego Perdido [Forfeit] – Si un equipo debe perder un juego como resultado de no estar presente para un juego programado, o como resultado de violaciones prescritas en el presente, no se reconocerá ninguna protesta oficial. Las protestas serán reconocidas y juzgadas en base a mérito en circunstancias no probadas específicamente en el presente.

### b. Faltas Específicas

- 1) Faltas en la Línea de Falta – En ambos, apuntar y golpear, la parte principal de la línea de falta específica no será sobrepasada por ninguna parte del pie del jugador, o ningún aparato usado por un atleta como silla de ruedas, muletas, bastón, etc., después de que la pelota ha sido soltada y antes de que la pelota toca cualquier parte del campo de juego frente a la línea de falta específica. Un árbitro como

- resultado de comprobar la falta debe informar todas las faltas. La penalización para un jugador (equipo) que comete la falta será declarar muerta la pelota específica que está siendo lanzada. El árbitro esperará hasta que la pelota recién soltada se detenga completamente y luego removerá la pelota recién soltada de la cancha. Si la pelota entra en contacto con las otras pelotas en la cancha o con el bochín, y estas pelotas son movidas de su posición original, el árbitro colocará las pelotas de regreso tan cerca a su posición original como sea posible y el juego continuará.
- 2) El jugador juega más pelotas que su número asignado de pelotas respecto a un equipo de dos o cuatro jugadores. Cuando un jugador roda una pelota extra, durante una entrada, la pelota en cuestión es declarada muerta. El árbitro esperará hasta que la pelota recién soltada se detiene completamente y entonces remueve la pelota recién soltada de la cancha. Si la pelota entra en contacto con las otras pelotas en la cancha o con el bochín, y estas pelotas son movidas de su posición original, el árbitro colocará las pelotas de regreso tan cerca a su posición original como sea posible y el juego continuará. Esta condición existirá cuando un jugador en un equipo de dos jugadores juego tres pelotas en vez de dos. Y un jugador en un equipo de cuatro jugadores juego dos pelotas en vez de una.  
Equipo de Dos Jugadores – el otro jugador del equipo de dos jugadores solo tendrá una pelota para jugar.  
Equipo de Cuatro Jugadores – los jugadores restantes que no han jugado ninguna pelota deben decidir quién jugará las pelotas restantes no jugadas.
- 3) Movimiento Ilegal de una Pelota que Pertenece a Su Propio Equipo – Si un jugador mueve una o más de las pelotas de su equipo, la(s) pelota(s) son removidas de la cancha y consideradas muertas y el juego continúa.
- 4) Movimiento Ilegal de una Pelota del Oponente – Si, después de que las ocho pelotas han sido lanzadas, un jugador mueve una o más de las pelotas de su oponente, a las pelotas del oponente que fueron movidas se les otorgará un punto a cada una y el juego continúa.  
Si un jugador mueve una o más pelotas de su oponente, y hay pelotas restantes no jugadas, el árbitro colocará las pelotas tan cerca de su posición original como sea posible y el juego continuará.
- 5) Movimiento Ilegal del Bochín por un Jugador – Si el Bochín es movido por un jugador, al equipo al que se le hizo la falta se le otorgarán tantos puntos como el número de pelotas vivas que están “en disputa” más el número de



pelotas aún no jugadas por el equipo al que se le hizo la falta. Si el equipo al que se le hizo la falta no tiene pelotas “en disputa” y ninguna pelota restante, entonces la entrada será declarada finalizada por el árbitro y se iniciará de nuevo en el mismo extremo.

c. Movimiento Accidental o Prematuro de las Pelotas o del Bochín por un Árbitro

- 1) El movimiento accidental de una pelota o del bochín durante el juego (cuando hay más pelotas aún para ser jugadas) – si un árbitro, ya sea en el curso de medir o de otra manera mueve una pelota “en disputa” o el bochín, el la entrada es considerada muerta y es iniciada de nuevo en el mismo extremo.
- 2) Movimiento accidental o prematuro de una pelota o el bochín, por un árbitro, después de que las pelotas son jugadas – si el punto o puntos eran obvios para el árbitro, los puntos serán otorgados. Todos los puntos inciertos no serán otorgados y la entrada es considerada muerta y es iniciada de nuevo en el mismo extremo.

d. Interferencia con una Pelota en Movimiento

- 1) Por alguien de su propio equipo – Cuando un jugador interfiere con una pelota en movimiento de su equipo, el árbitro como resultado de observar la falta, debe declarar muerta la pelota que está siendo lanzada. La pelota muerta es entonces removida de la cancha. El árbitro, después de declarar una falta, debe intentar detener el avance de la pelota conforme se mueve en la cancha, para que no golpee ninguna pelota en juego. Si el árbitro no puede detener la pelota conforme avanza en la cancha, el árbitro esperará hasta que la pelota se detiene completamente y luego removerá la pelota de la cancha. Si la pelota entra en contacto con las otras pelotas en la cancha o con el bochín, y estas pelotas son movidas de su posición original, el árbitro colocará las pelotas de regreso tan cerca a su posición original como sea posible y el juego continuará.
- 2) Por el equipo oponente – Si un jugador interfiere con una pelota en movimiento del oponente, el equipo al que se le hizo la falta tiene una de las siguientes opciones:
  - Volver a jugar la pelota.
  - Declarar muerta la entrada.
  - Declinar la penalización, aceptar la posición de la pelota(s) tocada y continuar jugando.
- 3) Sin cambio de posición – Si un espectador, animal u objeto interfiere con una pelota en movimiento y esa pelota no

toca a otra pelota ya en juego, debe ser jugada de nuevo por el mismo jugador.

- 4) Con cambio de posición – Si un espectador, animal u objeto interfiere con una pelota en movimiento y esa pelota toca a otra pelota ya en juego y “en disputa”, la entrada está muerta.
- 5) Otro cambio en el juego – cualquier acción que interfiera con la posición del bochín o la pelota de cada equipo más cercana al bochín, causa que la entrada esté muerta. En el caso que otras pelotas que no sean el bochín o las dos pelotas opuestas más cercanas a esta, se muevan, estas pueden ser colocadas de nuevo lo más cerca posible a la posición original por los dos capitanes o por el árbitro. Dicha acción de cambio de posición puede ser el resultado de una pelota muerta de otra cancha, objetos extraños, espectadores o animales que entran a la cancha y cambian la posición de la pelota(s) en juego.

e. Lanzamiento del Color Incorrecto

- 1) Reemplazable – Si un jugador lanza la pelota de color incorrecto, la pelota no puede ser detenida por otro jugador o el árbitro. Se debe permitir que la pelota se detenga y el árbitro la reemplaza con la pelota del color apropiado.
- 2) No reemplazable – Si un jugador lanza la pelota de color incorrecto que no puede ser reemplazada sin mover otra pelota ya en juego, los puntos de la jugada serán registrados en ese momento, la pelota de color incorrecto contando para el equipo que la rodó o la lanzó y el juego continuará. Será la responsabilidad de los dos capitanes del equipo y el árbitro mantener la identidad de la pelota(s) de “color incorrecto.”

f. Rotación Incorrecta del Juego

- 1) Punto inicial – Si un equipo lanza incorrectamente el bochín y su primera pelota, el árbitro regresará el bochín y la pelota e iniciará la entrada de nuevo desde el mismo extremo.
- 2) Tiros subsiguientes del color apropiado en secuencia inapropiada – Si un jugador lanza su pelota cuando su equipo está “adentro” y el otro equipo aún tiene pelotas restantes, la pelota en cuestión permanece en donde se detiene, es considerada “viva” y el juego continúa. Esta resolución permanece vigente independientemente de quién indicó qué pelota estaba “adentro” ya que es la responsabilidad del capitán de cada equipo solicitar una medida cuando un punto “adentro” es dudoso.

## 7. Jueces

### a. Objeciones

- 1) Objeciones al Juez – Cada equipo tiene el derecho de objetar a un juez designado por cualquier razón antes del inicio de un juego. Esta objeción será considerada y resuelta por el Director del Torneo.
- 2) Jueces Participantes – A ningún miembro de un equipo o sustituto registrado de un equipo le será permitido ayudar para arbitrar un juego en el cual ese equipo también está jugando.

### b. Jueces Sustitutos

- 1) Durante un juego – Las sustituciones de jueces pueden ocurrir durante un juego únicamente con el permiso del Director del Torneo y de ambos capitanes de los equipos.
- 2) Jueces Adicionales – Pueden asignarse jueces adicionales para cualquier juego durante el curso del juego siempre que el Director del Torneo lo autorice.
- 3) Solicitudes del Equipo – Los jueces pueden ser cambiados durante el curso de un juego si cualquiera de los equipos presenta motivo suficiente al Director del Torneo.
- 4) Uniforme de los Jueces – Los árbitros deben estar claramente identificados de los jugadores.

### c. Ética

- 1) Código de Ética de los Jueces – Un árbitro:
  - Estudiará las reglas del juego.
  - Será justo e imparcial en sus decisiones, y las emitirá sin importar el puntaje.
  - Será firme pero no dominante; cortés pero no condescendiente; definido, pero nunca grosero; digno pero no arrogante, amistoso pero no sociable; calmado pero siempre alerta.
  - Estará preparado física y mentalmente para manejar el juego.
  - No dará información que beneficiaría o daría ventaja a un equipo sobre el otro.

## 8. Otras Circunstancias

### a. Pelota Quebrada

Durante el Juego – Si durante el curso de una entrada una pelota o el bochín se quiebran, la entrada será considerada muerta. El reemplazo de una pelota o del bochín será la responsabilidad del Director del Torneo.

### b. Cuidado de la Cancha

- 1) Antes del Juego – Todas las canchas deben ser preparadas a satisfacción del Director del Torneo antes del inicio de cada juego.
  - 2) Cuidado de la Cancha Durante el Juego – Las canchas no pueden ser reacondicionadas durante el curso del juego. Obstáculos u objetos como piedras, vasos, etc., pueden ser removidos durante el curso de un juego.
  - 3) Condiciones Inusuales de la Cancha – Si en la opinión del Director del Torneo, las condiciones de la cancha son tales que el juego es impráctico, el juego puede ser detenido y reanudado en otra cancha o en otra hora designada.
- c. Objetos en Movimiento  
Movimiento de una Pelota o del Bochín – Ningún jugador puede jugar su pelota hasta que el bochín u otra pelota se han detenido completamente.

#### 9. Conducta del Jugador

- a. Siempre que sea posible, un jugador debe salirse de la cancha cuando un oponente está jugando.
- b. Conducta Anti-deportiva  
Descalificación – Los jugadores deben actuar en forma honorable en todo momento. Cualquier acto que es considerado no honorable como lenguaje, gestos, acciones o palabras ofensivos, que encierra mala voluntad, si es notorio, puede resultar en descalificación.
- c. Vestimenta
  - 1) Vestimenta Apropiada – Los jugadores se vestirán de forma que los favorecerá a ellos y al deporte de bochas.
  - 2) Zapatos – A los jugadores no les será permitido usar zapatos que puedan dañar o desarreglar la superficie de la cancha. Tampoco se permitirá a los jugadores jugar sin zapatos.
  - 3) Vestimenta Objetable – A los jugadores que usen ropa objetable u ofensiva, o que estén inapropiadamente vestidos, no se les permitirá participar en un torneo.

### SECCIÓN D – DEFINICIÓN DE TÉRMINOS DE JUEGO

1. Pelota: Viva y Muerta
  - a. Una pelota viva es cualquier pelota en juego que ha sido lanzada.
  - b. Una pelota muerta es cualquier pelota que ha sido descalificada o penalizada. Una pelota puede ser descalificada si:
    - 1) Es el resultado de una penalización.
    - 2) Ha salido de la cancha.

- 3) Ha entrado en contacto con una persona u objeto que está fuera de la cancha.
  - 4) Si golpea la parte superior de los tableros de la cancha.
  - 5) Si golpea la cubierta sobre las canchas o cualquier soporte de la misma.
  - 6) Si es el resultado de una falta del pie.
  - 7) Si es el resultado de un movimiento ilegal de su pelota (pelota de su equipo).
  - 8) Si es el resultado de interferencia con una pelota en movimiento por alguien del mismo equipo.
2. Pelota de Bochas y Bochín
    - a. El bochín es una pelota pequeña que sirve como objeto a veces llamada pelota de señal, beebie, etc.
    - b. La Pelota de Bochas es la pelota más grande del juego.
  3. Otros Términos
    - a. Golpear a veces se conoce como bochazo, disparar, bombardear, etc. Un tiro que es lanzado con suficiente velocidad, que golpeará el tablero trasero si omitió el blanco. La línea de tiro será usada para determinar una falta.
    - b. El bochazo de retroceso o de rebote se refiere a jugar una pelota sobre los tableros laterales o el tablero trasero.
    - c. Apuntar es tirar una pelota para obtener un punto cerca del bochín. La línea desde donde se apunta será usada para determinar una falta.
    - d. La Entrada es el período en el juego en el que las pelotas son jugadas de un lado de la cancha hacia el otro y se otorgan puntos.
  4. Falta
 

Una falta es la infracción de una regla para la cual se dicta una penalización.

## SECCIÓN E – DIVISIONES/SERIES

1. Se sugiere que antes de iniciar la competición, el director del torneo asegure que las divisiones son apropiadas. Los atletas pueden ser divididos con base en experiencia previa, o en el caso de competiciones grandes, juegos modificados. El procedimiento de juego modificado siguiente, proporcionará un puntaje que ayudará a ubicar a los atletas en las divisiones más equitativas posibles.
2. Cada atleta debe jugar tres juegos modificados, llamados un set. El atleta debe alternar desde cada extremo de la cancha y jugar las siguientes pelotas asignadas, el atleta no debe sobrepasar la línea de falta cuando juega las pelotas asignadas:

- a. El árbitro debe colocar el bochín en la línea de 30 pies y el jugador debe jugar 8 pelotas. El árbitro medirá las 3 pelotas más cercanas y registrará su distancia en centímetros.
  - b. El árbitro colocará entonces el bochín en la línea de 40 pies y el jugador debe jugar 8 pelotas. El árbitro medirá las 3 pelotas más cercanas y registrará su distancia en centímetros.
  - c. El árbitro colocará entonces el bochín en la línea de 50 pies y el jugador debe jugar 8 pelotas. El árbitro medirá las 3 pelotas más cercanas y registrará su distancia en centímetros.
- Las medidas serán tomadas del lado central de la pelota de bochas a la parte superior central del bochín, para un total de 9 medidas.

Estos procedimientos de división cumplen con la regla de esfuerzo honesto de Special Olympics, Inc.