



FEDERACIÓN CÁNTABRA DE BOLOS

Avda. Vicente Trueba s/nº ♦ 39011 Santander ♦ Tfno: 942.33.83.22 ♦ Fax. 942.35.41.23

federacion@maderadeser.com



Pasabolo Losa REGLAMENTO DE JUEGO

PREÁMBULO

Debe apreciarse que ningún código de reglas o leyes que gobiernen un juego o deporte ha adquirido tal perfección como para afrontar todas las situaciones o alternativas posibles del mismo. Los reglamentos que encauzan el juego del Pasabolo Losa no son una excepción.

Acontecimientos inusitados o situaciones no previstas en esta reglamentación pueden llegar a producirse. Sería bueno entonces recordar que las reglas establecidas para todo deporte han sido redactadas con la convicción de que siempre prevalecerá el buen espíritu del deportista (JUEGO LIMPIO), quien, en ausencia de una regla expresa, encontrará en su propio sentido común la vía hacia una solución que refleje una amplia y total imparcialidad de criterio.

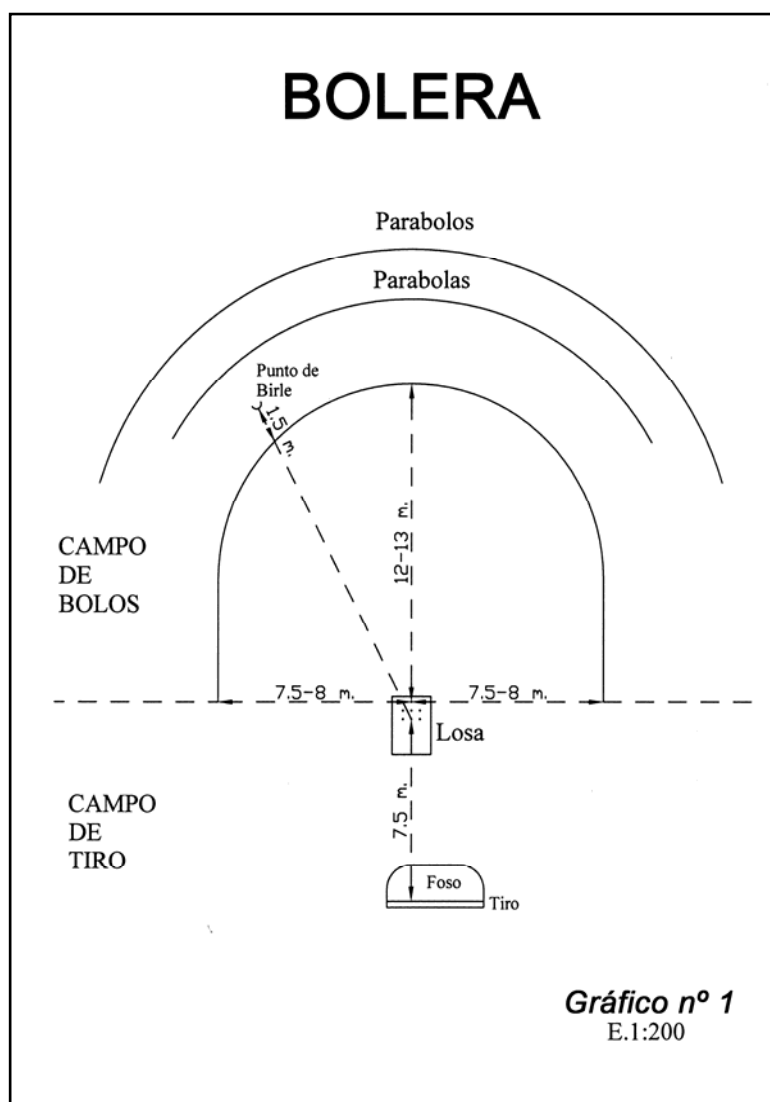
- 1.- Pasabolo Losa a Rudiabrazo o Pasabolo Trasmerano es uno de los juegos de bolos enmarcados en la familia de los que tienen como objetivo desplazar el elemento de juego, que desde la óptica geográfica está limitado a la Merindad de Trasmiera y desde la familia bolística a los Pasabolos.
- 2.- Jugador de Pasabolo Losa es toda persona con las suficientes condiciones físicas y de conocimiento del juego que es capaz de realizar los movimientos precisos para impulsar la bola hacia los bolos.

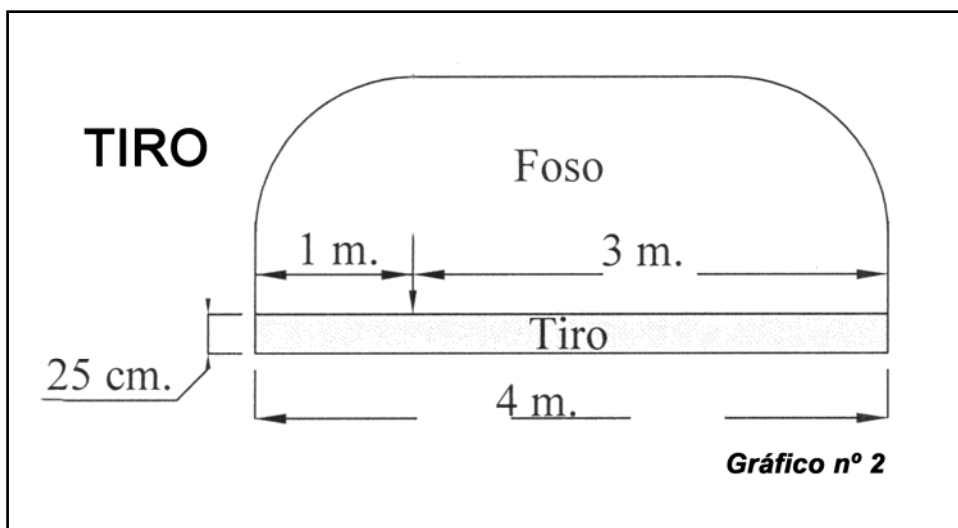
CAPÍTULO I

TERRENO DE JUEGO

- 3.- El terreno de juego, llamado "bolera", ha de ser horizontal, compacto y libre de obstáculos. No importa la constitución de este terreno, siempre que no sea de piedra o cemento, recomendándose que sea de hierba.
- 4.- La bolera podrá tener diferentes formas (rectángulo, trapecio regular, etc...). Tendrá como mínimo 30 metros de largo y 17 de ancho. La anchura puede ser menor en la parte comprendida entre el Campo de Tiro y el final de la Losa, pero nunca inferior a 8 metros (4 metros a cada lado del eje de la Losa), siendo imprescindible que, a la terminación de la Losa, se disponga de los 17 metros de ancho.
- 5.- La bolera queda dividida en dos partes por la línea imaginaria que une las tres últimas hendiduras o encajes de la Losa: Campo de Tiro y Campo de Bolos. (*Gráfico nº 1*)
 - 5.1 **Campo de Tiro.** Es la zona de la bolera comprendida entre el Tiro y la línea imaginaria que une los tres últimos encajes de la Losa. En él se encuentran el Tiro y la Losa.

- 5.1.1 **Tiro.** Es el lugar, situado al mismo nivel que la Losa, donde el jugador se coloca para efectuar el lanzamiento de la bola. Puede ser de piedra, hormigón o madera y su borde interior dista 7,5 m del primer bolo de la calle del medio. Ligeramente inclinado hacia adelante, tiene una anchura de 25 cm y una longitud de 4 m (1 m a la izquierda del eje de la calle central y 3 m hacia la derecha). Por delante, en dirección a la Losa, llevará un foso de una profundidad de 20 ó 30 cm y de igual longitud que el tiro. (*Gráfico nº 2*)
- 5.1.2 **Losa.** Es una piedra plana de 1,5 a 2,4 m de larga y de 1 a 1,6 m de ancha, colocada al mismo nivel que el resto del terreno, con una inclinación hacia el Tiro. Sobre ella se realizarán nueve encajes colocados en forma de cuadrilátero (tres calles de tres bolos) a una distancia de 32 a 35 cm entre ejes. Los encajes tendrán forma ovalada, de 3,5 cm de diámetro menor y una profundidad de 1,5 cm. Vistas desde el tiro, las filas, también denominadas calles, recibirán el nombre de cerrada (izquierda), del medio (central) y abierta (derecha). (*Gráfico nº 3*)





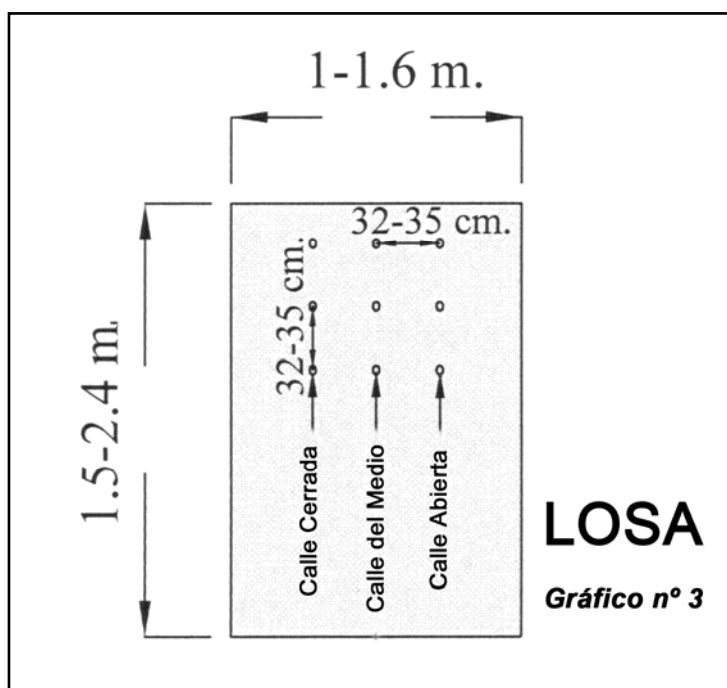
5.2 **Campo de Bolos.** Es la zona de la bolera, situada a continuación de la Losa, comprendida entre la línea imaginaria que une los tres últimos encajes de la Losa y el Parabolos. En el Campo de Bolos se encuentran la Raya, el Punto de Birle, el Parabolos y el Parabolos:

5.2.1 **Raya.** Es una línea curva de forma semiéptica que tiene como base la línea imaginaria que pasa por el último bolo de las tres calles, y tomando como eje el último bolo de la calle del medio. Dicha base tendrá una longitud de 15 a 16 m y el radio vertical medirá entre 12 y 13 m. La Raya será de hormigón y a partir de ella habrá una caída de unos 10 cm para facilitar la valoración de los bolos y la validez de las bolas (arriba o abajo).

5.2.2 **Punto de Birle.** Debe situarse a 1,5 m por detrás de la Raya siguiendo la trayectoria de la línea diagonal imaginaria pase por los centros de los encajes primero de la calle del medio y último de la calle cerrada. Estará marcado con una hendidura compacta para colocar el pie de apoyo en el momento del lanzamiento de birle.

5.2.3 **Parabolos.** Es una protección para evitar el alejamiento de las bolas y estará colocada a una distancia aproximada de 2 m de la Raya.

5.2.4 **Parabolos.** Es una protección (red) de unos 10 m de altura situada por detrás del Parabolos que sirve para evitar el alejamiento de los bolos y los peligros consiguientes.



- 6.- Para la participación de jugadores de las categorías menores se adaptarán las medidas del Tiro y Raya a sus capacidades físicas.

CAPÍTULO II

ELEMENTOS DE JUEGO

- 7.- Elementos de juego: bolos, bolas, arcilla y agua.
- 7.1 **Bolos.** Son de madera de agracio o arbusto, con el borde de la base ligeramente desgastado. Su longitud será de 30 a 32 cm y el diámetro, proporcionalmente, será de 2 a 3 cm en la base y de 2 a 2,5 cm en la cabeza. Para el desarrollo del juego es necesario contar con un mínimo de 30 bolos. Es obligatorio utilizar los que tengan preparados los organizadores, que serán los mismos para toda la competición, salvo que se rompan.
- 7.2 **Bolas.** Son de madera de encina, de forma cilíndrica con los bordes de sus bases rebajados, con una longitud de 14 a 16 cm y un diámetro de 10 a 14 cm, y con un peso entre los 1,3 y 2,2 kg. Para facilitar el deslizamiento por la Losa y su agarre, las bolas se pueden limpiar o lavar antes de efectuar el lanzamiento. Para las categorías menores se adaptarán a sus condiciones físicas. Cada jugador puede utilizar sus propias bolas, estando la organización obligada a tener un mínimo de tres bolas a disposición de los participantes.
- 7.3 **Arcilla.** Se usa para armar o plantar los bolos en los correspondientes encajes de la Losa.
- 7.4 **Agua.** Durante el transcurso del juego la Losa permanecerá mojada con agua para facilitar el mejor deslizamiento de la bola.

CAPÍTULO III

ACCIONES DEL JUEGO

- 8.- El juego consta de dos fases: tirar y birlar.
- 8.1 **Tirar.** Es lanzar las bolas desde el Tiro con la intención de que lleguen directamente a la Losa con el objetivo de desplazar y/o derribar el mayor número de bolos. Para que la jugada del tiro sea válida, la bola tiene que superar la Raya.
- 8.2 **Birlar.** Es lanzar las mismas bolas que han sido tiradas, siempre que su jugada fuera válida, desde el Punto de Birle hacia la Losa con objeto de derribar el mayor número de bolos. Para que la jugada del birle sea válida, es obligatorio que la bola dé su primer golpe dentro del Campo de Bolos, pero fuera de la Losa. A estos efectos, se considerará Losa el posible hormigón que haya alrededor de la misma.

CAPÍTULO IV

REGLAS DEL JUEGO

- 9.- En el momento de efectuar el tiro es necesario que el pie correspondiente al brazo que tira la bola esté en contacto con el Tiro y la planta del pie contrario quede en el hoyo o foso que hay delante.
- 10.- Para efectuar el birle, el jugador debe colocar la punta del pie correspondiente al brazo que juega la bola en el Punto de Birle.

- 11.- En el birle, el pie de apoyo no puede moverse hasta que la bola haya salido de la mano.
- 12.- Tanto desde el tiro como desde el birle, una vez que la bola sale de la mano se considerará bola lanzada. Si la bola no llega a soltarse de la mano, se repetirá el intento las veces que sean necesarias.
- 13.- Tanto en el tiro como en el birle, si el jugador que tiene que efectuar su tirada perdiera el tiempo deliberadamente, será advertido por el árbitro y en caso de reincidir podría ser eliminado de la competición. Los jugadores expulsados no pueden ser sustituidos.
- 14.- Desde el tiro, antes del lanzamiento de cada bola, el armador puede mover todos los bolos y armarlos verticalmente o inclinados en todas las direcciones excepto a la izquierda.
- 15.- En el birle, antes del lanzamiento de cada bola, el armador solamente podrá armar los bolos anteriormente derribados y siempre en posición vertical. Si accidentalmente se cayera algún bolo, se armará en la posición aproximada a la que tenía anteriormente.
- 16.- Los bolos derribados no se podrán coger para armarlos de nuevo hasta que no estén completamente inmóviles.
- 17.- Después de cada lanzamiento de tiro y de birle hay que retirar todos los bolos que se encuentren derribados sobre la Losa, en el Campo de Bolos o en la trayectoria del tiro.
- 18.- Es conveniente que los jugadores no armen los bolos cuando están efectuando sus tiradas. Es costumbre que cada jugador o equipo tenga su armador especializado, que coloca los bolos de forma óptima para hacer una mejor jugada.

CAPÍTULO V

JUGADAS IRREGULARES

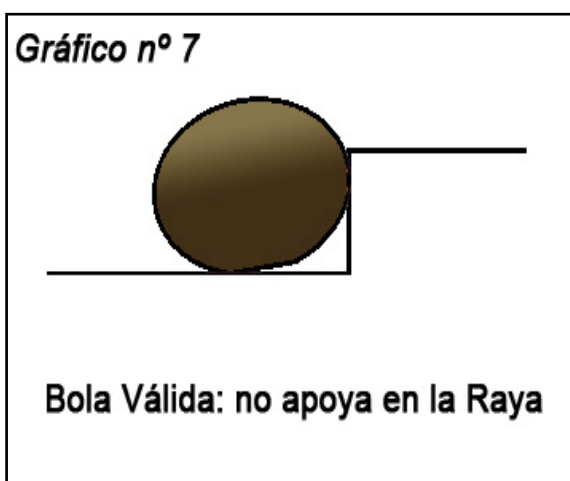
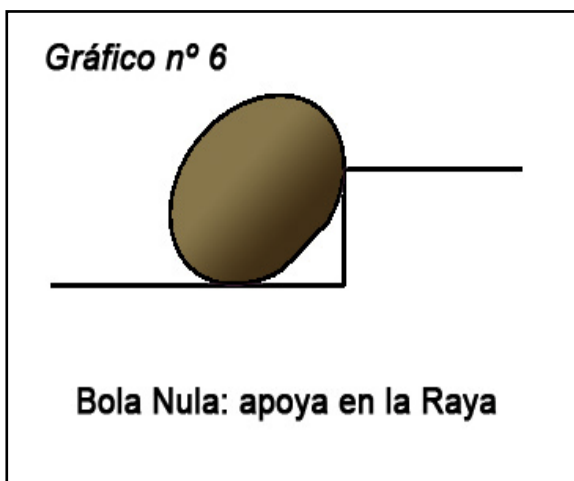
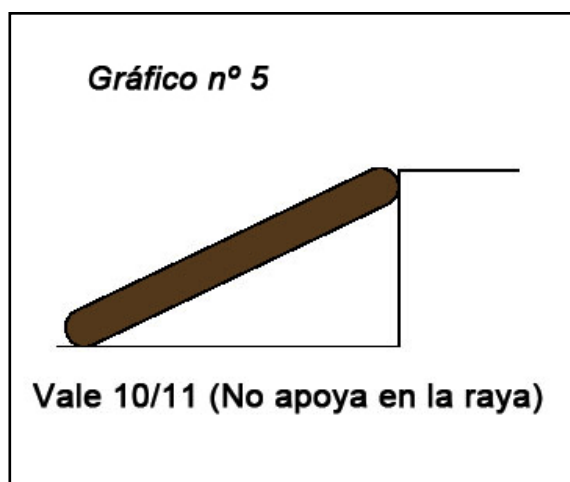
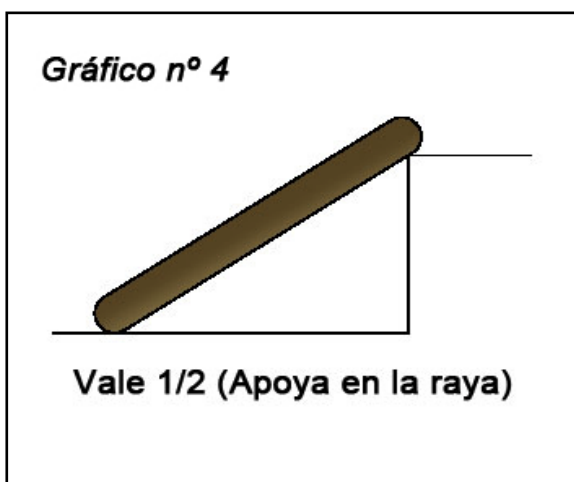
- 19.- Antes de lanzar la bola, tanto desde el tiro como desde el birle, deberán estar armados los nueve bolos. Se considerará válida la jugada conseguida por una bola si el jugador, por error o intencionadamente, la lanza sin estar armados los nueve bolos.
- 20.- Si al lanzar la bola desde el tiro hay un bolo caído sobre la Losa y por impacto de la bola o de un bolo sale de la Losa, tendrá el valor de 1 o 10 si sobrepasa la Raya (2 u 11 si es el bolo del medio). Igualmente ocurre desde el birle, alcanzando el bolo caído el valor de 1 si sale de la Losa (o 2 si es el bolo del medio).
- 21.- Si al lanzar la bola el jugador es estorbado o se le avisa de que hay algún peligro (un armador, una persona o animal que pasa por la Losa, etc...) el árbitro tiene que indicar que sea lanzada de nuevo.
- 22.- Si la bola lanzada tropieza en una persona u otro obstáculo extraño al juego, se volverá a repetir.
- 23.- Si algún bolo tropezase con algún obstáculo (espectador, armador, árbitro...), el bolo se contabilizará en el lugar que quede inmovilizado.
- 24.- Si la bola lanzada se rompiese en pedazos, se repetirá la jugada con otra bola, siempre que se haya roto al ser lanzada o en su choque con los bolos o la Losa. Si ocurriese juna vez pasada la raya del semicírculo, su jugada será válida y el jugador tendrá que birlar con otra bola.
- 25.- Si se rompiesen uno o varios bolos por efecto del golpe de la bola o por choque entre ellos o contra el terreno de juego, la jugada será válida, y se sumarán los bolos rotos, tomando el valor del trozo de cada uno de ellos que más lejos hubiera llegado. Este trozo es el que se representa al bolo como si estuviera completo. Los otros trozos no intervendrán en la jugada. Los bolos rotos serán retirados de la Competición.

- 26.- En casos excepcionales (mala fe de un jugador o espectador que hiciese retroceder algún bolo, etc....) el árbitro tiene potestad para decidir si uno o varios bolos deben contarse, no donde quedan inmóviles, sino donde estaban en el momento de producirse el incidente.
- 27.- Si se aprecia que algún bolo ha sido derribado fortuita o deliberadamente por alguien que no sea el propio jugador, el árbitro podrá invalidarla y ordenar su repetición.

CAPÍTULO VI

VALORACIÓN DE LAS JUGADAS

28. Desde el tiro:
- 28.1 Para que la jugada sea válida la bola tiene que superar completamente la Raya.
- 28.2 Los bolos que no superen la Raya tiene el valor de 1, salvo el del medio, que cuando es derribado en solitario tiene el valor de 2.
- 28.3 Los bolos que superen totalmente la Raya (el borde exterior), valen 10 unidades, excepto el del medio que cuando es derribado en solitario tiene el valor de 11. (*Gráficos nº 4 y 5*)
- 29.- Se considera bola nula o "morra" aquella que una vez lanzada, e independientemente del juego que hubiera conseguido, no pase la Raya, y por lo tanto no se contarán los bolos derribados ni podrá ser birlada, debiendo ser retirada. Para considerar pasa a una bola, ésta deberá estar en su totalidad fuera de la Raya. (*Gráficos nº 6 y 7*)



- 30.- Desde el birle:
- 30.1 Para que la jugada sea válida la bola tiene que pegar el primer golpe en el Campo de Bolos, fuera de la Losa.
 - 30.2 Todos los bolos derribados tienen el valor de 1, excepto el del medio que puntúa 2 cuando es derribado en solitario.
- 31.- Son válidos todos los bolos que salen de la Losa. Para que un bolo que se queda en la Losa se considere derribado es preciso que esté longitudinalmente tocando la Losa o apoyado en otro bolo derribado, que esté tocando la Losa longitudinalmente, si al quitar éste se cae.
- 32.- No es válido el bolo que sin llegar a caer queda apoyado en un bolo que está en pie, no pudiéndose tocar para efectuar el birle. Será válido si está fuera del encaje.
- 33.- Todos los bolos serán contabilizados donde se queden inmóviles. Los bolos que una vez traspasada la Raya vuelvan al interior se considerarán como fuera del mismo.
- 34.- En el birle serán válidos los bolos derribados por efecto de la bola o de otro bolo mientras la bola esté en movimiento en el Campo de Tiro o no haya sido interceptada por ninguna persona.

CAPÍTULO VII

SISTEMAS DE JUEGO

- 35.- Oficialmente hay dos sistemas o modalidades de juego: Juego de Partida y Juego de Concurso.
- 35.1 Juego de Partida.**
- 35.1.1 Es el utilizado normalmente en los enfrentamientos de dos equipos en las competiciones de liga o copa.
 - 35.1.2 En cada equipo jugarán 3 jugadores que establecerán un orden de tiradas que no podrán alterar en el desarrollo de toda la partida.
 - 35.1.3 Para comenzar el juego se hace un sorteo siendo mano el equipo que acierta. En los partidos de liga a doble vuelta es mano el equipo local.
 - 35.1.4 Comienza el juego el jugador mano lanzando desde el tiro y seguidamente efectuará su tirada el primer jugador del equipo contrario. A continuación, realizarán la jugada del birle en el mismo orden.
 - 35.1.5 Si el jugador mano no derribara ningún bolo desde el birle o su jugada fuese nula, la mano pasará al equipo contrario en caso de conseguir su jugador algún bolo en su birle.
 - 35.1.6 Los demás jugadores de cada equipo continuarán alternándose sus tiradas de tiro y birle hasta que un equipo consiga llegar o superar los 50 bolos, anotándose así el juego.
 - 35.1.7 En el juego siguiente comenzarán tirando los mismos jugadores que acabaron el anterior, salvo que ambos hubieran completado la jugada desde el birle, en cuyo caso tirará el siguiente.
- 35.2 Juego de Concurso**
- 35.2.1 Es el utilizado generalmente en los Campeonatos y competiciones oficiales, tanto en la modalidad individual como por parejas o equipos.

- 35.2.2 **Individual.** Cada jugador tira una bola y la birla a continuación, hasta un total de 8, alternando la tirada de cada bola con otro jugador. La suma de los bolos conseguidos en las dos jugadas, tirar y birlar, es la que valora la jugada. Se suman los bolos derribados por las 8 bolas, tanto desde el tiro como desde el birle.
- 35.2.3 **Parejas o Equipos.** Los jugadores de la pareja o equipo tiran una bola y luego la birlan, así hasta completar las 8 bolas cada uno. En la final se alternará el lanzamiento con la otra pareja o equipo.
- 35.2.4 En las competiciones de la modalidad de concurso cada jugador puede lanzar dos bolas de prueba, tanto desde el tiro como desde el birle, en la primera tirada y una en las demás fases si se juegan en la misma jornada.
- 35.2.5 En caso de empate, tanto en la modalidad individual como por parejas o equipos, se realizará una tirada de cuatro bolas por jugador. Si tras la misma persiste el empate, se realizará otra tirada, esta vez con dos bolas, y de ser necesario se tirará una sola bola hasta que se deshaga el empate.
- 35.2.6 El orden de tiradas de los desempates viene determinado por la clasificación anterior, es decir, que comienza el desempate el último jugador, pareja o equipo que empató y así sucesivamente.
- 36.- Teniendo en cuenta que puede haber distintas formas de desarrollarse una competición, en cuanto al número de jugadores, de bolas lanzadas, de los jugadores que se clasifican, así como si se suman o no los bolos de las distintas fases, los organizadores están obligados a dar a conocer las normas de la competición antes del comienzo de las tiradas de clasificación.

Disposición Final.- *Estas Bases de Competición de los Circuitos Regionales de Pasabolo Losa, que constan de 17 artículos, fueron aprobadas en la reunión de Peñas celebrada en Güemes el sábado 19 de enero de 2008 con presencia de representantes de 12 de los 15 Clubes o Peñas existentes: San Lorenzo, Atlético Bareyo, Trancones, Estradas, La Hoya, Loredó, San Bartolomé, Sumigedo, Trasmiera, Cubas-Omoño, Bar Labu y Arnüero. Posteriormente fueron ratificadas por la Asamblea General de la Federación Cántabra de Bolos celebrada en la Casa del Deporte, en Santander, el domingo 10 de febrero de 2008. Posteriormente se han ido actualizando. Posteriormente, estas Bases de Competición se han actualizado con las modificaciones aprobadas en las distintas reuniones de la Asamblea General, estando actualizadas a fecha 14 de marzo de 2016.*