



CONSEJO SUPERIOR DE  
DEPORTES



## Federación Española de Bolos

# Reglamento del Juego de Pasabolo – Tablón

MADRID  
2010

## Reglamento del Juego de "Pasabolo - Tablón".

### CAPITULO PRIMERO

Artículo 1. Este Reglamento gobernará todo el desarrollo del Juego de "PASABOLO – TABLÓN", y podrá ser revisado y modificado por las Autoridades Federativas correspondientes, siempre que las circunstancias lo aconsejen.

Artículo 2. Este Reglamento regirá tanto en Competiciones Oficiales como en las organizadas por particulares, Club o Peñas, que hayan sido previamente autorizadas por la Federación Española de Bolos o por cualquiera de las Federaciones Regionales respectivas.

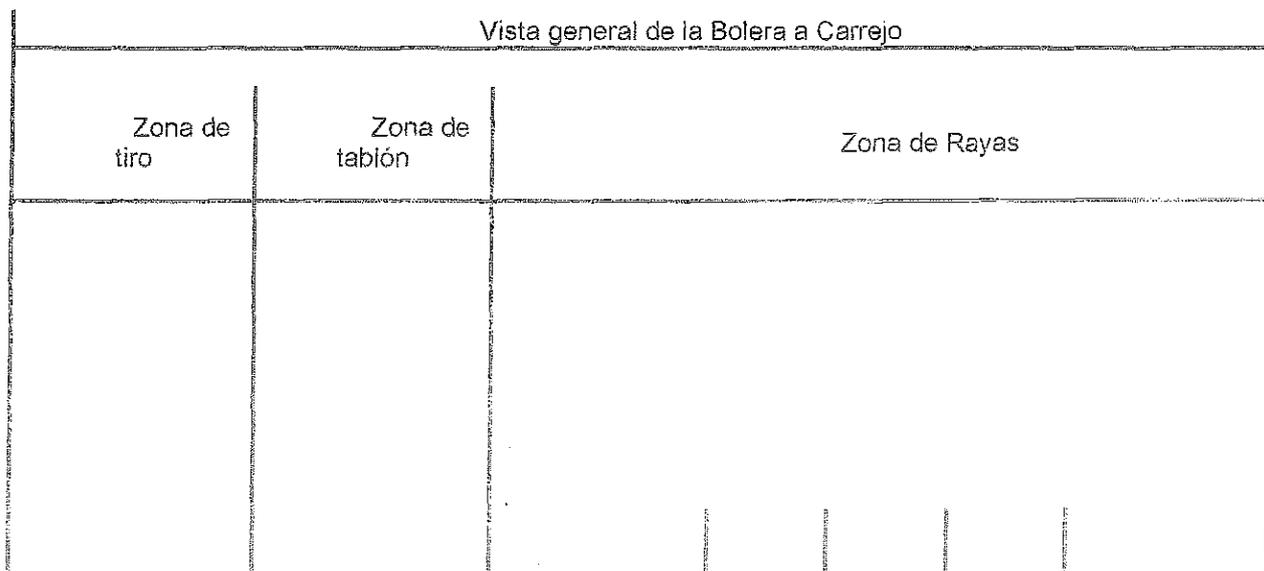
### CAPITULO II

#### Normas generales para el campo de juego

Artículo 3. El Campo de juego, llamado "Bolera" o "Carrejo", ha de ser un terreno completamente horizontal, a ser posible de hierba libre de obstáculos. No importa la constitución de este terreno (siempre que no sea de piedra o cemento). Se recomienda que esté bien apisonado.

Artículo 4. La Bolera podrá tener diferentes formas (rectángulo, trapecio regular, etc). Tendrá como mínimo las siguientes medidas: largo, 55 metros; ancho, 12 metros en la primera raya y 20 en la séptima. La anchura puede ser menor en la parte comprendida entre la Zona de Tiro y el final del Tablón, pero nunca ha de ser inferior a 6 metros (3 a cada lado del Tablón), y entre la terminación del Tablón y la primera raya debe tener 12 metros como mínimo (6 a cada lado de la prolongación del eje del Tablón).

Artículo 5. Toda Bolera consta de tres partes bien definidas: Zona de Tiro, Zona de Tablón y Zona de Rayas (fig. 1)



a) Zona de Tiro. Es la primera parte de la Bolera. Está constituida por un rectángulo de 5,5 metros como mínimo de largo por 1,5 a 2 metros de ancho.

b) Zona de Tablón. Es la segunda parte de la Bolera. Está situada a continuación de la Zona de Tiro. En ella se encuentra el Tablón que lleva las cajas en las que se colocan los bolos. Debe tener obligatoriamente esta Zona de 7,5 a 8,5 metros de largo. De ancho, 6 metros como mínimo.

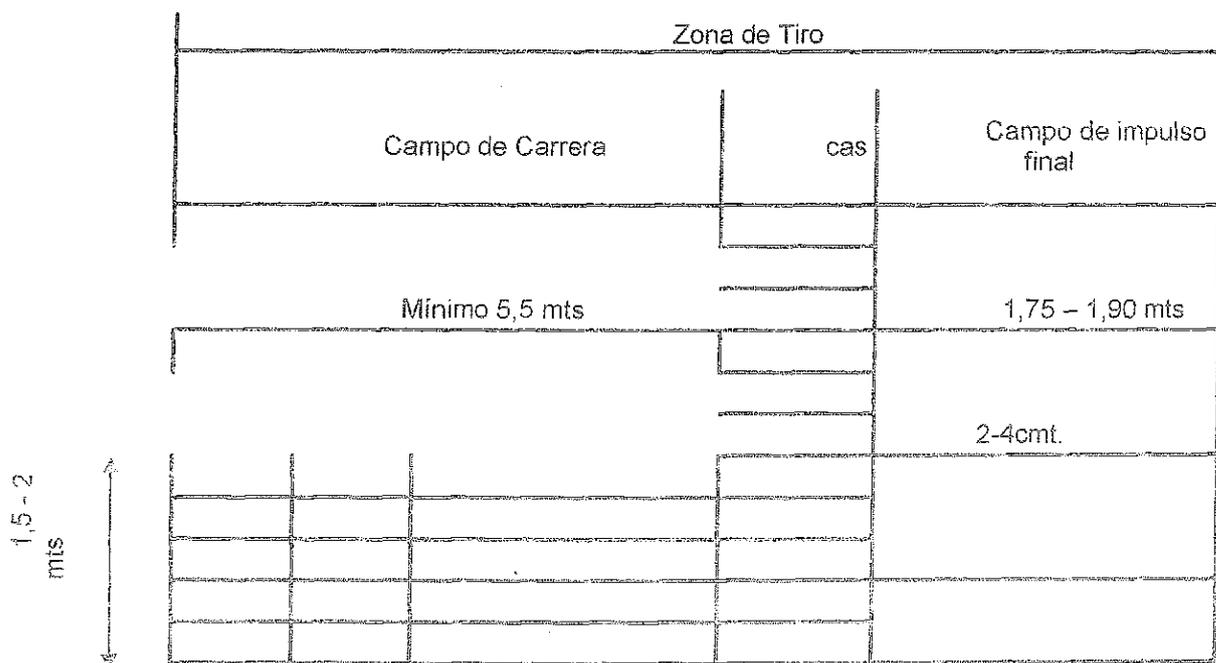
c) Zona de Rayas. Es la tercera parte de la Bolera. Está situada a continuación de la Zona de Tablón. Tendrá, siguiendo la prolongación del eje del Tablón, 42 metros de largo, desde el centro de la última caja a la séptima raya. Se subdivide en dos Zonas: la primera, comprende desde el centro de la última caja a la primera raya. Esta primera Zona tendrá como mínimo 12 metros de ancho. En la segunda Zona se hallan las rayas en número de 7. La primera tendrá necesariamente un mínimo de 12 metros de longitud (6 a cada lado de la prolongación del eje del Tablón). La séptima raya ha de tener obligatoriamente un mínimo de 20 metros de longitud (10 a cada lado de la prolongación del eje del Tablón). En el caso excepcional de que se jugara una competición con más de 7 rayas, necesariamente la séptima ha de tener las medidas específicas anteriormente.

### CAPITULO III

Artículo 6. Son de dos clases: 1) Elementos que no juegan: Zona de Tiro, Tablón, Cajas y Rayas; y 2) Elementos que juegan: Bolos y Bolas.

Artículo 7. Elementos que no juegan:

a) Zona de Tiro: Comprende tres partes (fig. 2):



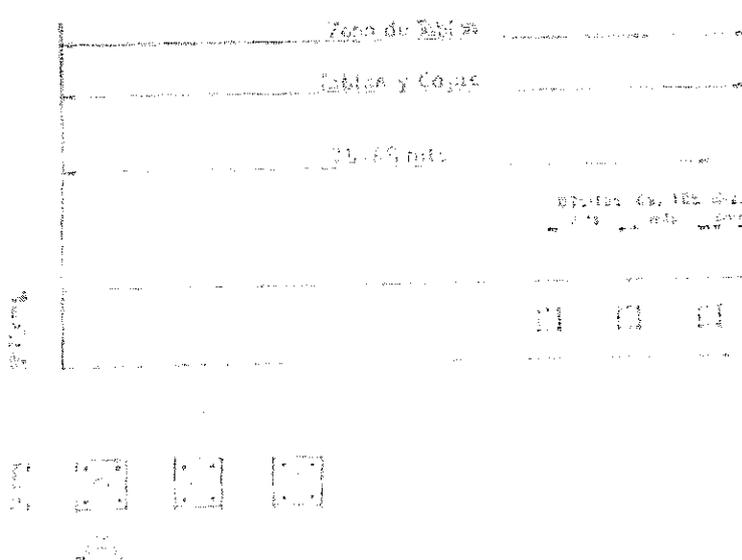


a<sub>1</sub>) Campo de Carrera. Constituido por un rectángulo de 3,5 metros como mínimo de largo por 1,5 a 2 metros de ancho, revestido de una capa de cemento, para facilitar a los jugadores la dirección correcta para el tiro, es conveniente hacerle en la superficie unos surcos rectos de poca profundidad, a lo largo y a lo ancho, los cuales al cruzarse pueden formar cuadrados o rectángulos de diferentes superficies, teniendo que coincidir el surco central de los paralelos a la largura, con la prolongación del punto medio de eje de Tablón. Este Campo de Carrera, tendrá un desnivel hacia el Tablón de 1,5 a 2 por 100.

a<sub>2</sub>) "Tiro propiamente dicho", "Cas" o "Tire". Es un desnivel que discurre a todo lo ancho entre el Campo de Carrera y el Campo de Impulso Final. La altura de este desnivel debe ser de 2 a 4 centímetros. Del borde superior del "Cas", al comienzo del Tablón, habrá un desnivel hacia éste de 4 a 6 centímetros, y de la base a dicho comienzo, una distancia de 1,75 a 1,90 metros.

a<sub>3</sub>) "Campo de Impulso Final". Es una zona de la misma anchura que el Campo de Carrera y de 1,75 a 1,90 metros de largura, situada entre la base del "Cas" y el Tablón. Debe ser de cemento uniforme. La superficie de esta zona tendrá un desnivel hacia el Tablón de 1 a 1,5 por 100 aproximadamente, es decir, de 2 a 3 centímetros.

b) "Tablón", "Cureña" o "Banzo" (fig 3)



Situado a continuación de la Zona de Tiro. Está constituido por la unión en sus extremos de 2 ó 3 tablones de 19 a 21 centímetros de ancho por 8 a 12 de grueso. Como del comienzo del Tablón al centro de la última caja, debe haber necesariamente

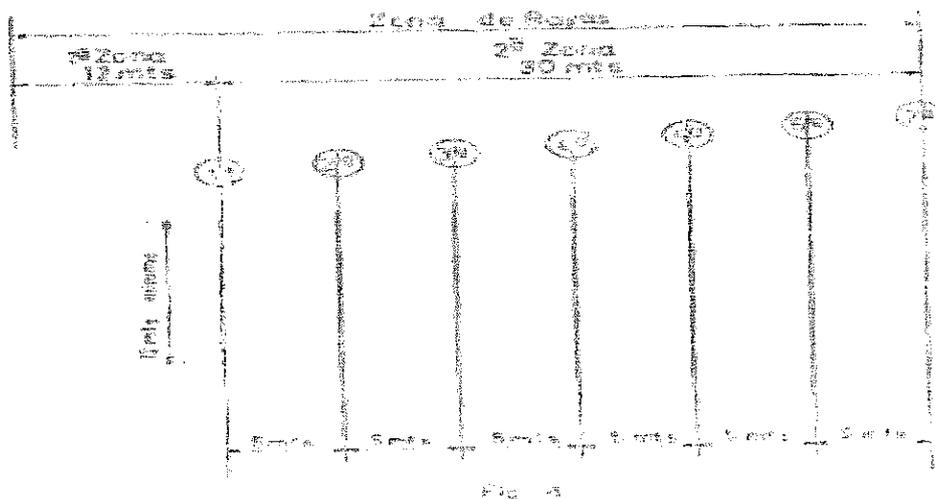
de 7,5 a 8,50 metros y es conveniente que del centro de esta caja continúe unos centímetros, la longitud total de los tablonos unidos debe ser aproximadamente de 7,60 a 8,60 metros. Si son dos tablonos, pueden ser de la misma longitud o diferente. Si son 3, lo más conveniente es que el más cercano al tiro sea más corto que los otros. La razón de esta conveniencia es que se deteriora más rápidamente (porque sufre reemplazarse siendo más corto. Estos tablonos pueden ser de roble, haya u otra madera no excesivamente dura. Actualmente también se usan maderas exóticas como elondo, embero y ukola. Van introducidos en el suelo, presentan una forma cóncava en toda la longitud de su superficie, estando los bordes de esta concavidad al nivel del terreno que les rodea. Del comienzo al final tendrán una subida de 12 a 21 centímetros, es decir, el desnivel será aproximadamente de 1,5 a 2,5 por 100. Este desnivel puede ser uniforme en toda la longitud, pero es más conveniente que en el primero sea muy pequeño aumentando ligeramente en el segundo y más en el tercero. La concavidad debe ser, como máximo, de 0,4 centímetros al comienzo, aumentando uniformemente hasta alcanzar, al final una medida que puede oscilar entre 0,8 y 1,5 centímetros, siendo éste su tope. El Tablón puede asentar en el suelo directamente o sobre estacas transversales o verticales para darle mayor estabilidad, clavándole en ellas. Los tablonos pueden ir unidos por simple contacto o encajados por medio de unos cortes hechos en la parte superior de uno e inferior de otro y unidos por clavos. Este Tablón debe mantenerse libre de obstáculos y mojado durante el desarrollo del juego, para facilitar el deslizamiento de la bola. Al principio del Tablón, suele ponerse un rectángulo de cemento, piedra o madera. Si es de madera, al lado que limita con el Tablón tiene la misma anchura que éste, y los costados, 20 centímetros aproximadamente. De este taco de madera, aproximadamente unos 3 centímetros por cada uno de los lados que limitan con el Tablón, están unidos a éste, mientras que al resto se le hace un corte de 1 a 1,5 centímetros a todo lo largo para que quede separado del Tablón. Por debajo de esta separación se coloca una tubería subterránea. El taco de madera, o el cemento o piedra, se ponen ligeramente más elevados que el borde del Tablón, con el objeto de que las bolas no se peguen en la punta de éste y salten. También se puede hacer una cortadura transversal de 1 a 2 centímetros al principio del Tablón, para que el agua llegue al hoyo sin necesidad de tubería. El objeto de todo ello es que el agua no caiga por la punta del Tablón y forme un charco. A unos 2 ó 3 metros del final del Tablón, se pone un parapeto constituido por sacos de paja o hierba, un montón de arcilla, tierra o arena; o una madera blanda (tronco de palmera, etc.), una cubierta de automóvil, camión o tractor, etc., detrás de los cuales puede ponerse arcilla, tierra o arena. El objeto de este parapeto es que se detenga la bola y no ruede hacia la Zona de Rayas.

e) "Cajas, Cases o Chapas". Son 3, de hierro, que van introducidas en medio del Tablón y al final de él, con una separación entre sus centros de 0,95 a 1,05 metros del primero al segundo, e igual distancia de éste al tercero, estando el centro de esta tercera caja a unos 10 centímetros del final del Tablón, y de 7,5 a 8,5 metros del principio; estas cajas no deben sobresalir del nivel de la concavidad del Tablón, para lo cual se hacen unos huecos en éste. La superficie de las cajas es un cuadrado de 10 centímetros de lado y su espesor 1 centímetro; llevan un agujero en cada ángulo, destinado a introducir un clavo o un tornillo con el que se sujetan al Tablón. En el centro, tienen un hueco circular con mayor diámetro en la superficie que en el fondo. El diámetro en la superficie, es de unos 4 centímetros. Este diámetro del fondo es un poco mayor que el de las bases de los bolos (que es aproximadamente 1,5 centímetros), para que éstos asienten con holgura. El

huevo tiene profundidad diferente en cada caja, siendo en la primera empezando a contar desde el tiro de 1,1 a 1,2 centímetros; en la segunda, de 1,3 a 1,4, y en la tercera, 1,5.

El objeto de estas cajas y su hueco, es sujetar y servir de tope al bolo, que al ser tocado por la bola, se eleva en vez de ser arrastrado. Para mayor sujeción de los bolos, en el hueco de las cajas se pone arcilla húmeda.

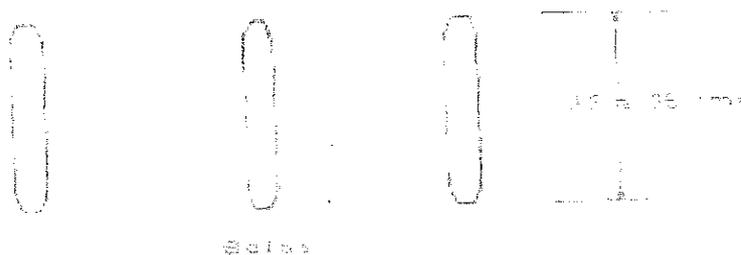
d) "Rayas" (fig.4)



Son 7 líneas paralelas entre sí y perpendiculares a la longitud del Tablón, que atraviesan el terreno de juego. La primera debe estar a 12 metros del centro de la última caja. La distancia entre cada dos rayas debe ser 5 metros. La distancia entre cada ser igual en todos los espacios que quedan entre rayas. Por lo tanto, del centro de la última caja a la séptima raya tiene por haber 42 metros, siguiendo la prolongación del eje del Tablón. Las rayas sirven para valorar las jugadas. En el artículo 15 apartado e), se indica el valor de estas rayas.

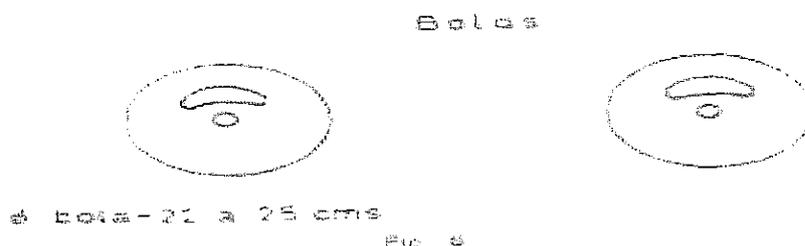
Artículo 8. Elementos que juegan:

a) Bolos (fig 5).



Son unos trozos de madera, de forma cilíndrica, con el borde de las bases ligeramente desgastado. Su longitud es de 33 a 35 centímetros. El diámetro en toda la longitud es aproximadamente 3 centímetros, y en las bases, 1,5. Su peso oscila alrededor de los 200 gramos. Pueden ser de diferentes maderas (encina de pie, agracio, acebo, lentisco, etc). Para jugar se necesitan tres bolos.

b) Bolos (Fig 6).



Son de forma esférica, macizas, con un diámetro que puede oscilar entre 22 y 25 centímetros y un peso entre 4,5 y 8 kilogramos. Presentan un agujero circular de 2,5 a 3 centímetros de diámetro, destinado a introducir el dedo pulgar, y a una distancia de unos 4 centímetros tienen una concavidad o hendidura profunda en forma de media luna, de 10 a 13 centímetros de largo y de 5 a 6 en su parte más ancha, con la curvatura en la parte más alejada del agujero circular, curvatura en la parte más alejada del agujero circular, hendidura en la que se introducen los restantes dedos.

La hendidura y el agujero se unen en el interior de la bola, con el objeto de poder juntar el pulgar con los demás dedos y ayudar a su manejo. Al conjunto de hendidura y agujero, se le da el nombre de "agarradera o llave". Para facilitar su deslizamiento por el Tablón, las bolas se limpian y mojan antes de efectuar el tiro. Estas bolas pueden ser de nogal (preferentemente de la raíz), haya, acerón, etc. No se descarta la posibilidad de que los bolos, bolas y aun el mismo Tablón, puedan construirse de una materia plástica, o de otros materiales prensados.

Para los jugadores infantiles, los pesos de las bolas y bolos así como sus medidas y los del tablón, rayas, tiro, etc. Podrán ser menores.

En el caso de que por falta de bolera infantil de estas condiciones, tuvieran que jugarse competiciones infantiles en boleras de adultos, jugarán con las condiciones de éstas, pero solamente con 4 rayas, y podrán tirar con la bola que deseen, pero siempre los Organizadores dispondrán de bolas de tamaño y peso de las consideradas para infantiles. Los juveniles, jugarán en boleras de adultos y con bolas de éstos. En lo referente a rayas, serán las que se dispongan en las Normas de Campeonatos.

Los juveniles o infantiles que opten por jugar en Categoría superior, tendrán que ajustarse en lo relativo a pesos y medidas a las condiciones de ella.

c) En función de las categorías se determinan las siguientes edades y rayas:

	<u>EDAD</u>	<u>RAYAS</u>
1ª Categoría		7
2ª Categoría		6
Veteranos "A"	50 años cumplidos Temporada	6
Veteranos "B"	56 años cumplidos Temporada	6
Juvenil	17 y 18 años	6
Cadete	15 y 16 años	5
Infantil	13 y 14 años	4 naturales más una intermedia a 7 m.
Alevín	11 y 12 años	4 naturales más una intermedia a 7 m.
Benjamín	hasta 10 años	4 naturales más una intermedia a 7 m.

#### CAPITULO IV

##### Generalidades del juego

Artículo 9. El juego de PASABOLO TABLÓN, es el deporte practicado en una bolera de Pasabolo, cuyo objeto es derribar con la bola y lanzar lo más lejos posible y en dirección a las rayas, el mayor número de bolos, de acuerdo con las Reglas de este Reglamento. Este juego no exige que la bola choque en un lugar determinado del Tablón y luego tire los bolos, también se considera bola válida. El valor de la jugada es mayor cuantas más rayas crucen los bolos. Cada bolo, después de ser lanzado y alcanzada su inmovilidad (excepto 1.ª parte Artículo 16, apartado d), y Artículo 18, apartado f), tendrá el valor de la jugada será la suma de los valores de cada bolo

Artículo 10 (fig. 7).

Jugador de Pasabolo puede ser toda persona que tenga las suficientes facultades físicas que le permitan realizar los movimientos y esfuerzos necesarios para la flexión de piernas y el giro semicircular del brazo hacia atrás y hacia delante, que le capaciten para impulsar la bola que ha de seguir la trayectoria del Tablón y derribar y lanzar los bolos.



## CAPITULO V

### Reglas del juego nacional y territorial

Artículo 11. En toda Competición, habrá dos Jueces- Árbitros, uno de Zonas de Tiro y Tablón y otro de Zona de Rayas, con potestad cada cual en su demarcación. Estos Jueces, en el transcurso de la Competición, podrán intercambiar sus puestos, pero asumirán la función que entonces les corresponda. La autoridad de estos Jueces y sus decisiones serán inapelables en todo concerniente a la parte técnica del juego.

Artículo 12. Para determinar las obligaciones y atribuciones del jugador se señala:

a) Que parte de la planta del pie correspondiente al brazo que tira la bola, esté en contacto con el borde superior del Cas o sobre él, al iniciar el lanzamiento, no estando permitido pasar completamente ese pie a la zona delantera (Campo de impulso final) del indicado borde. En la 1ª Categoría aquél jugador que se pase del tiro por primera vez será penalizado con 50 bolos, mientras que la segunda vez que se cometa esta infracción la penalización será de 100 bolos. La tercera en la acaezca esta situación será anulada sin posibilidad de repetirse esa jugada. La misma penalización sufrirá la cuarta y quinta bola en la que el mismo jugador cometa tal infracción, con la particularidad de que en esta última jugada, el jugador será excluido automáticamente de la competición. Esta penalización tiene carácter acumulativo, esto es, la primera infracción cometida en cualquiera de los concursos de un torneo, se contabilizarán hasta la final, incluso si el jugador alcanza la misma, al igual que la segunda, tercera, etc. En cambio, la jugada será válida cuando el pie correspondiente al brazo que tira la bola, no llegue al Cas, es decir, que quede completamente dentro del Campo de carrera. El pie contrario, puede pasar dentro del Campo de impulso final todo lo que le permita el paso del jugador.

En la 2ª Categoría, veteranos y juveniles, se descontaran 40 bolos en la 1ª bola, 80 en la 2ª bola, siguiendo el mismo procedimiento que en la 1ª Categoría desde la 3ª bola.

En cadetes, infantiles, alevines, benjamines el descuento será de 30 bolos la 1ª bola y 60 la 2ª siguiendo el mismo procedimiento anterior desde la 3ª bola.

b) El jugador, dentro del Campo de carrera, podrá dar todos los pasos y hacer todos los movimientos que considere convenientes para el mejor lanzamiento de la bola.

c) Si el jugador al tener que efectuar sus tiradas perdiera deliberadamente el tiempo será advertido por el Juez, y en caso de reincidir, podrá ser eliminado de la Competición.

d) Si por causas imputables al propio jugador la bola no llega a soltarse de la mano, aunque se haya pasado del cas, se repetirá el intento. Pero sólo una vez por bola. En caso de que este se realice por causas ajenas al mismo, el jugador podrá repetir la carrera como primer intento”.

e) Les está prohibido a los jugadores en las Competiciones “armar o plantar” los bolos cuando efectúan sus tiradas. Es costumbre que cada jugador tenga su armador

especializado, que coloca los bolos en forma ventajosa para hacer mejor jugada. Si algún jugador no tiene armador propio, puede solicitar el concurso del armador de otro jugador, y si no se prestara a ello, puede exigir a la Organización, el concurso del armador que dicha Entidad debe tener al servicio de los jugadores.

f) Todo jugador que quiera tirar en una Competición con bolas propias, puede hacerlo, siempre que dichas bolas se ajusten a las condiciones de este Reglamento. Si algún otro jugador quisiera utilizarlas, puede cedérselas, aunque esta cesión no tiene carácter obligatorio. Respecto a los bolos, es obligatorio usar los que tengan preparados los Organizadores.

#### Artículo 13. De las Rayas.

a) En ningún caso las Rayas pueden estar a más ni menos distancia entre sí ni del Tablón, que lo establecido en el artículo 7.

b) Necesariamente las Rayas han de ser líneas continuas y rectas.

c) Deben ir marcadas por un trazo de cal o un pequeño surco hecho en la tierra, a lo largo de los cuales discurre una cuerda tensa, sujeta en los extremos por trozos de madera o de otro material, rotulados con el valor de la Raya. La finalidad de la cuerda es lograr siempre la rectitud de la Raya y así calibrar mejor el valor de la jugada. Solamente es necesario que los bolos, al ser lanzados por la bola y al quedar inmóviles (excepto 1.ª parte de d), artículo 14 y f), artículo 16), estén tocando o hayan pasado la cuerda, para que sumen el valor que tiene la Raya.

d) Siempre el objeto de las Rayas será marcar el valor de la jugada.

e) Las Rayas tienen los siguientes valores: 10 bolos la 1.ª, 20 la 2.ª, 30 la 3.ª, 40 la 4.ª, 50 la 5.ª, 60 la 6.ª, 70 la 7.ª, 80 la 8.ª, 90 la 9.ª, etc., y en los extremos no tienen límites.

#### Artículo 14. De los Bolos.

a) Los bolos derribados, para armarlos de nuevo, no se podrán coger mientras no estén completamente inmóviles.

b) Todos los bolos que, una vez lanzada la bola, queden en el espacio comprendido entre el principio del Tablón y la primera Raya, incluso los que queden sobre el Tablón siempre que estén derribados, valdrán un bolo cada uno. Los demás, según la Raya o espacio entre Rayas que queden.

c) Los bolos que peguen en algún obstáculo que se halle en la última Raya o pasada esa última Raya fijada para la Competición, se contarán con el valor de ella, aunque retrocedan a otra. Los que toquen o pasen esa Raya y sin pegar en ningún obstáculo retroceder a otra, se contarán donde queden inmóviles.

d) Los bolos que toquen o pasen una Raya y que por cualquier circunstancia (choque con un obstáculo, efecto del viento, desviación de su trayectoria, etc.) retrocedan a otra, se contarán donde queden inmóviles (excepto los que choquen en un

obstáculo que se halle en la última o pasada la última Raya fijada para la Competición, y los de f) artículo 16. El jugador que vuelve bolos ha de estar tras la última raya y se considera como obstáculo, lo que significa que si un bolo tropieza en él y retrocede a cualquiera otra Raya, se contabilizará el máximo.

e) Excepto los casos en que este Reglamento especifique que no sea así, todos los bolos se contarán donde queden inmóviles.

#### Artículo 15. De las Bolas.

a) Si un jugador efectúa su tirada sin que el armador haya colocado previamente los tres bolos, la tirada se considerará válida.

b) Si se aprecia con toda claridad que algún bolo ha sido derribado fortuita o deliberadamente por alguien que sea el propio jugador, el Juez invalidará la bola lanzada, la cual será repetida si el jugador está de acuerdo. Excepto en este caso y en los de a) artículo 15, y a),b) artículo 16, toda bola lanzada será válida aun cuando se este cayendo o se haya caído algún bolo.

c) Será bola válida toda la que haya salido de la mano del jugador que cumple las condiciones de a), artículo 12, tire o no los bolos, excepto aquellas que este Reglamento especifica expresamente que no lo son.

Artículo 16. Si por alguna causa independiente del juego, la bola lanzada o los bolos derribados no hacen el juego debido, se determina:

a) Si la bola lanzada tropieza en una persona u otro obstáculo extraño al juego antes de llegar a cualquiera de los bolos, se volverá a repetir.

b) Si la bola lanzada se rompiese en pedazos antes de su choque o en su choque con cualquier bolo, se repetirá la jugada con otra bola, siempre que se haya roto al ser lanzada o en su choque con el Tablón o los bolos.

c) Si el jugador al lanzar la bola es estorbado o se le avisa que hay algún peligro (un armador que está armando una persona o un animal que pasan por el Tablón, etc.), el Juez tiene potestad para indicar que sea lanzada otra vez, aún en el caso de que el jugador la hubiere tirado por fuera del Tablón. Si dicha bola hubiera hecho buen juego y el jugador no desea volverla, se considerará bola válida.

d) Si los bolos al ser lanzados por la bola tropiezan en una persona (ya sea Juez, armador, contador de bolos, etc.) u otro obstáculo extraño al juego se contarán donde queden inmóviles (excepto lo de 1.ª parte de d), artículo 14 y los de f), artículo 16). Consecuencia de esto es que todo jugador, al tirar la bola, puede exigir que nada ni nadie esté ocupando un lugar que puede que estorbar la trayectoria de la bola o de los bolos, por lo cual los Jueces y el armador se colocarán alejados del Tablón y los demás jugadores y espectadores, fuera del terreno de juego. El Juez de Rayas y los jugadores deberá de estar fuera de la zona de rayas.

e) 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 que más Rayas haya cruzado o la

última en que toque. Este trozo es el que representa al bolo como si estuviera completo. Los otros trozos no intervendrán en la jugada. Los bolos rotos serán retirados de la Competición.

f) En casos excepcionales (mala fe de un jugador o espectador que hiciesen retroceder algún bolo, etc), el Juez 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.

Artículo 17. En toda competición debe disponer la Federación o la Entidad organizadora, de varios tipos de bolas en volumen, peso y agarradera, para que cada jugador escoja la que crea más conveniente, siempre que dichas bolas estén dentro de las tolerancias fijadas en el presente Reglamento.

Artículo 18. Quedará a criterio del Juez la sustitución de las bolas y bolos que el jugador o su armador en la jugada de turno soliciten sean cambiados por no estar en las debidas condiciones. Si el Juez, aunque no se lo soliciten, cree necesaria la sustitución, consultará con el jugador y si éste está de acuerdo, se procederá al cambio.

Artículo 19. En las Competiciones, la renovación de bolos usados que, aunque no estén rotos, pueden no realizar el juego debido, será a juicio del Juez.

Artículo 20. En casos excepcionales, la Federación Española de Bolos si se trata de una Competición Nacional, o la Federación Regional Correspondiente si se trata de una Competición Regional o Particular, podrán autorizar su celebración en Boleras que no reúnan las condiciones exigidas en este Reglamento, pero que no difieran sensiblemente de ellas.

Artículo 21. En casos especiales, pueden celebrarse Competiciones Oficiales o Particulares, con mayor número de Rayas, situadas a cinco metros una de otra y siempre que la séptima esté a 42 metros del centro de la última caja. Pero para poder celebrar este tipo de Competiciones se necesita una autorización expresa de la Federación Española de Bolos si se trata de una Competición Oficial, tanto si es de carácter Nacional. En caso de Competiciones Particulares anunciadas públicamente, será suficiente un permiso especial de la Federación Regional correspondiente.

Artículo 22. En los casos en que el terreno de juego donde está instalada la Bolera presente algunas características especiales no especificadas en el presente Reglamento, y para conocimiento de Jueces, jugadores y público, el Vocal de Pasabolo de la Federación Regional correspondiente si la Competición es de carácter Oficial, o la Entidad Organizadora si es de carácter Particular, antes de empezarla deberán exponer visiblemente en la Bolera, las Normas a seguir para las eventualidades que pudieran presentarse debido a las particularidades del terreno.

Artículo 23. Todos los casos o incidencias del juego (suspensión de encuentros, descalificación de jugadores o armadores, etc.) que no estén previstos en este Reglamento, serán resueltos por el Juez, y en último caso, por el Comité de Partidos y Competiciones y la Federación correspondiente.

## CAPITULO VI

### Modalidades del juego

Artículo 24. De Campeonato, de Partida y de Concurso.

a) Modalidad de Campeonato:

Se juega individualmente o por equipos. Cada jugador un número determinado de bolas, alternando cada dos bolas con otro jugador o con otros, según tiren en grupos de dos, tres o cuatro jugadores. Si se trata de equipos, cada jugador tira un número determinado de bolas, alternando cada dos, con sus compañeros de equipo, Se suma el valor de las jugadas de estas bolas, clasificándose un cierto número de jugadores o equipos, siempre guardando el orden de los de mayor número de bolos hayan obtenido. Estos jugadores o equipos clasificados vuelven a hacer otra tanda de tiradas en la misma forma que anteriormente, clasificándose otro cierto número de jugadores o equipo, y siguen así hasta que queden dos jugadores o equipos que son los que juegan al final, proclamándose campeón el jugador o equipo que más bolos consiga. Los bolos de todas las tiradas de cada jugador o equipo se van sumando. Durante el desarrollo de todo el Campeonato es obligatorio efectuar todas las eliminatorias con el mismo número de bolas. Siempre que dos o más jugadores empaten para el último puesto de acceso a otra eliminatoria habrán de desempatar previamente lanzando cuatro bolas. Si persistiese el empate se desempatará a dos bolas hasta que se deshaga, con contabilizándose las bolas. Si al terminar las tiradas de la final hubiera empate, por haber conseguido el mismo número de bolos a lo largo de todo el Campeonato, se seguirá el mismo procedimiento para deshacerle. Si al terminar el Campeonato, hay dos o más jugadores o equipos empatados (que, naturalmente, no serán ni el primero ni el segundo, pues éstos ya decimos antes la manera de desempatar) y les interesa deshacerlo, desempatarán tirando dos bolas cada jugador, previo sorteo; si subsiste el empate, tirarán otras dos, y así sucesivamente hasta que se deshaga.

Los bolos conseguidos en los desempate no se sumarán a los que lleve el jugador o equipo, pues sólo servirán para desempate.

b) Modalidades de Partida:

b1) Siempre entre dos equipos compuestos de uno a seis jugadores.

b2) Los equipos sortearán el orden de tirada antes de comenzar el juego, siendo el acertante el que empieza. El jugador o equipo que acierte el sorteo elige tirar en primer o segundo lugar.

b3) Al iniciarse el juego, cada jugador del equipo acertante tirará una o dos bolas (según se acuerde entre los equipos), sumándose los bolos de las tiradas de todos los jugadores. A continuación tirarán los del equipo contrario, sumándose sus bolos. Al iniciarse el juego, cada jugador del equipo tirará dos bolas, sumándose los bolos de las tiradas de todos los jugadores. A continuación tirará los del equipo contrario sumándose sus bolos.

b4) El equipo que haya logrado mayor número de bolos ganará un “chico” o “juego”. En caso de empate, volverán a efectuar otras tiradas o varias más, como se indica en el apartado anterior, hasta que gane un equipo.

b5) El equipo que haya ganado el juego tirará el primero en el siguiente.

El equipo que haya tirado el segundo, no en juego, tirará en primer lugar en el siguiente y viceversa.

b6) El equipo que tira el primero en un juego y estima que no ha hecho suficiente número de bolos, podrá entregar ese juego al equipo contrario, el cual lo gana sin necesidad de tirar sus bolas. Basta que un jugador del primer equipo no quiera dar el juego para que el equipo contrario tenga que tirar sus bolas y hacer mayor jugada para poder ganarlo. En las Competiciones Oficiales, no está permitido que el primer equipo entregue su juego.

c) Modalidad de Concurso:

Se puede jugar según la modalidad de Campeonato, o también por equipos de uno a seis jugadores, que tiran cada uno un número determinado de bolas y la suma del valor de las jugadas de todos los componentes de cada equipo, dará el orden de clasificación del Concurso.

## CAPITULO VII

### ARTÍCULOS ADICIONALES

Artículo 25. En las Competiciones queda prohibido a todos los jugadores participantes tirar más de dos bolas cada eliminatoria en plan de entrenamiento en la misma bolera donde se celebra la Competición y durante el desarrollo de ésta si dura un día. Si dura más días, cada uno de éstos independiente entre sí. Las bolas serán lanzadas con tabla blanca, es decir, sin bolos, pudiendo efectuar el lanzamiento de dichas dos bolas antes de todas las eliminatorias y desempates. Tampoco podrán efectuarse entrenamientos en esa misma bolera antes de empezar la Competición ni entre las sesiones o eliminatorias de la misma, a los jugadores que continúen clasificados.

Artículo 26. En todas las competencias oficiales se podrá utilizar el uniforme oficial: pantalón azul y camisa o camiseta blanca, o bien el uniforme del Club, incluida publicidad siempre y cuando esté autorizada por la Federación correspondiente.

En función del ámbito de la competición se podrán llevar el distintivo del Club y la Federación.

Todo jugador que en una Competición de carácter Nacional, al ir a efectuar sus tiradas no se presente debidamente uniformado, será descalificado y se le prohibirá participar en ella. Si la Competición es de carácter Regional, el Juez (o en su ausencia, el Jurado) podrá permitirle su participación, si lo juzga oportuno.

Artículo 27. En las Competiciones debe haber dos juegos de bolos en servicio, para dar mayor rapidez al juego, quedando prohibido retardarlo para escoger los mejores de cada juego.

Artículo 28. En la final de todas las Competiciones se pondrán dos juegos de bolos nuevos, dejando a criterio del jugador y armador de turno, el poder armar bolos usados anteriormente en la misma Competición, si lo estiman oportuno.

Artículo 29. Para poder celebrar Competiciones de Clubs o particulares públicamente anunciadas, es necesario haber obtenido autorización de la Federación Regional respectiva. Si estas Competiciones se celebran por Categorías, necesariamente han de jugarse con el número de rayas fijados para las Oficiales.

Artículo 30. Todo Club que desee organizar una Competición oficial de carácter Regional, deberá enviar a la Federación Regional a que pertenezca, al mismo tiempo que su petición, las dimensiones y demás detalles de la Bolera donde desea celebrarla. La Federación Regional, antes de conceder el permiso, enviará una Comisión que dictamine si la Bolera se encuentra en las debidas condiciones para el desarrollo de la Competición. Dicha Comisión estará compuesta por el Vocal de Pasabolo de la Federación Regional correspondiente y un representante del Club organizador. Debe efectuarse esta revisión y la concesión o denegación del permiso antes de que haya pasado un mes de ser hecha la petición.

Si la Competición es de carácter Nacional, la Federación Regional ( a través de la cual debe hacer el Club su petición), debe enviar a la Federación Española las características de la Bolera en al que se desea celebrar la Competición, y si se encuentra en las debidas condiciones para el desarrollo del juego.

Si es la Federación Regional la que desea organizar la Competición, y si se encuentra en las debidas condiciones para el desarrollo del juego.

Si es la Federación Regional la que desea organizar la Competición, deberá observar los mismos requisitos.

Tanto si la Competición es de carácter Nacional como Regional, el Juez, antes de iniciarla, revisará la Bolera para comprobar si está en las mismas condiciones que cuando se concedió el permiso, no autorizando su celebración si hubieran cambiado sensiblemente empeorándolas. Asimismo, revisará los bolos y bolas (con el fin de deshechar los que no se encuentren aptos para el juego), y las fichas federativas de los jugadores, no permitiendo participar a los que no estén en las debidas condiciones.

#### VOCAL NACIONAL DE PASABOLO

Juan Ignacio Torre

DILIGENCIA para hacer constar que este Reglamento ha sido aprobado en Junta Directiva de la F.E. de Bolos, habiéndose actualizado con arreglo a los acuerdos de las últimas Asambleas Nacionales, después de oídos los representantes de los Clubs y de las Federaciones Regionales.

Vº.Bº.:  
EL PRESIDENTE  
José Luis Boto

Madrid  
LA SECRETARIA GENERAL  
Esperanza Reverte