



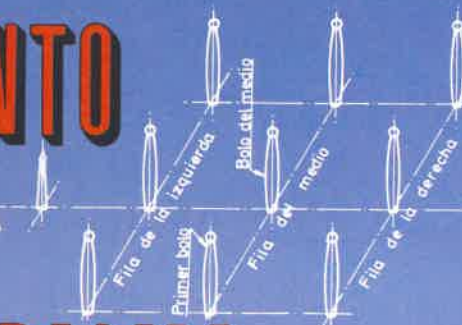
FEDERACION ESPAÑOLA DE BOLOS

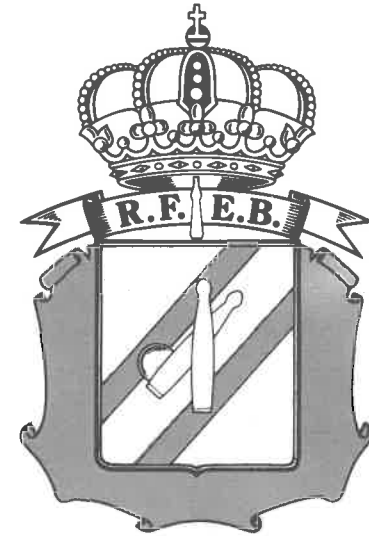
FERNANDO EL CATOLICO, 54 · Bajo dcha.  
28015 MADRID



FEDERACION ESPAÑOLA DE BOLOS

# REGLAMENTO DE JUEGO DE BOLO - PALMA





**FEDERACION ESPAÑOLA DE BOLOS**

**REGLAMENTO DE JUEGO  
DE  
BOLO—PALMA**

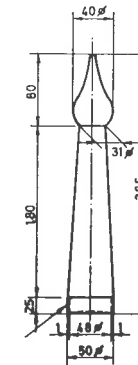
AÑO 1987

## COMPOSICION JUNTA DIRECTIVA FEDERACION ESPAÑOLA DE BOLOS

PRESIDENTE	Segundo Eguía Herrera
VICEPRESIDENTE 1º	Jaime González González
VICEPRESIDENTE 2º	Carlos Costa Campos
VICEPRESIDENTE 3º	Eugenio García Gonzalez
TESORERO:	Raúl Hervás Rodríguez
VOCALES:	Ricardo Varea Cañizal
	Fernando Pascua Sainz
	José Luis Patiño Acuña
	Aniceto Expósito Gómez
	Gerardo Cuervo Chaves
SECRETARIO	Enrique Herrera Llata

Colaboraciones:  
Asistentes a A.N. nº XVIII de fecha 22-XII-85  
Dibujos: *Andrés Faraldos Fernández*  
Portada: *Rufo Arroyo Díaz*  
Diseño Bolera elemental: *Jesús Alvarez Alonso*  
Maquetación e impresión: SAJA

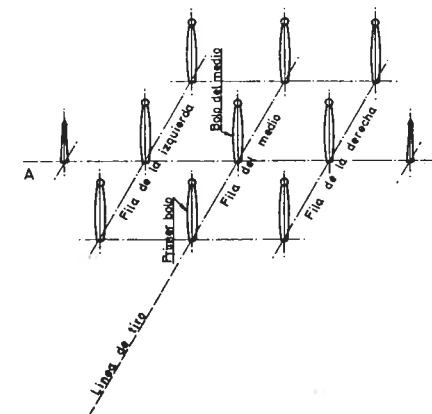
## REGLAMENTO DE JUEGO



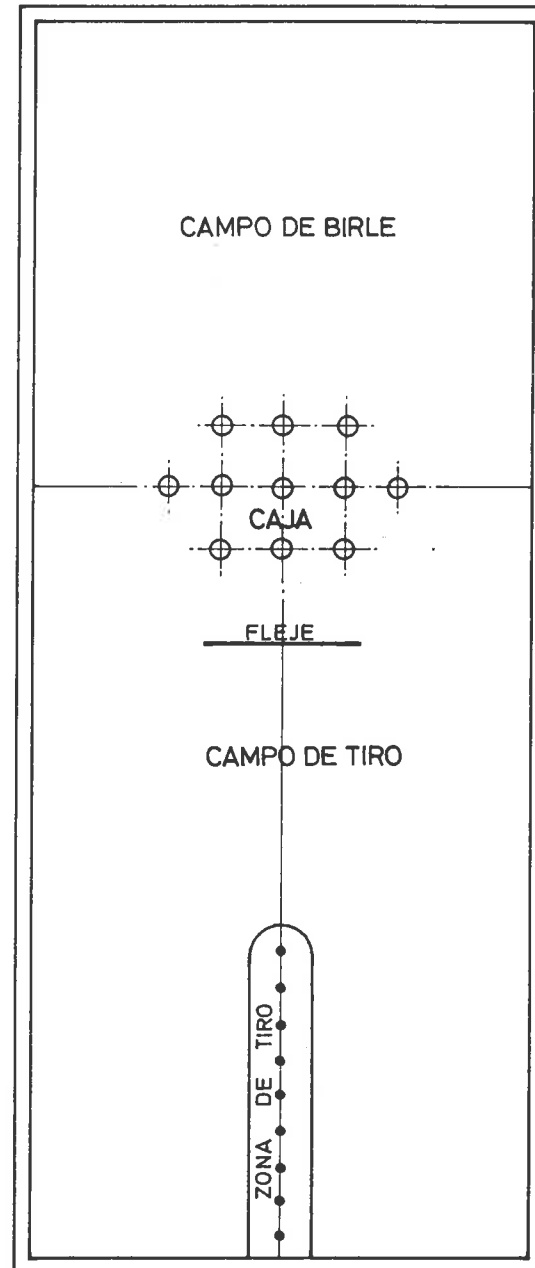
### PREAMBULO

Debe apreciarse, que ningún código de Reglas o Leyes que gobiernen un Deporte, han adquirido tal perfección como para afrontar todas las contingencias del juego o alternativas imprevistas del mismo.

El código de Reglas o Leyes que gobiernan el juego de Bolo Palma no son una excepción. Acontecimientos inusitados o situaciones no previstas en esta Reglamentación, pueden llegar a producirse. Es 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), que en ausencia de una Regla expresa, encontrará en su propio sentido común, la vía hacia una completa y feliz solución que refleje una amplia y total imparcialidad de criterio.



# BOLERA ELEMENTAL



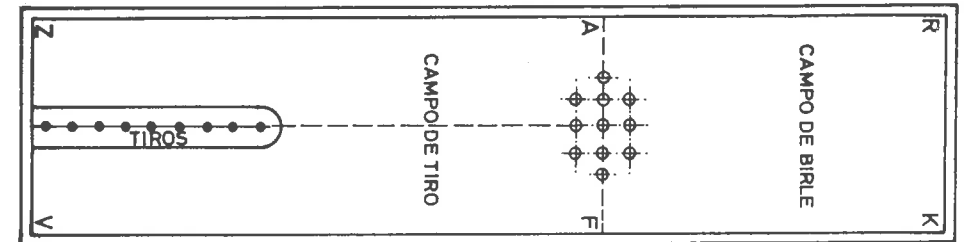
## INDICE

<b>CAPITULOS</b>		<b>ARTICULOS</b>
CAPITULO I	Generalidades del juego	Del 1º al 6º
CAPITULO II	Campo de juego	Del 7º al 10º
CAPITULO III	Elementos de juego	11º
CAPITULO IV	Sistema de juego	Del 12º al 15º
CAPITULO V	Reglas de juego:	
	1) Rayas de juego	16º
	2) Colocación del emboque- ángulos y distancias	17º
	3) Bolas nulas y quedas-pasas	Del 18º al 19º
	4) Ejecución del birle	20º
CAPITULO VI	Reglas de aplicación para la limpieza en la ejecución del juego	21º
CAPITULO VII	Valoración de las jugadas	Del 22º al 23º
CAPITULO VIII	Jugadas irregulares - Validación	24º
CAPITULO IX	Categorías de jugadores	Del 25º al 26º
CAPITULO X	Campeonatos de España	27º
	Disposición transitoria	28º
	Disposición final	29º

# CAPITULO I

## GENERALIDADES DEL JUEGO

**ARTICULO 1º.** Juego de "Bolos" es el deporte practicado en la "Bolera", cuyo objeto es derribar con las "bolas" el mayor número de "bolos" y conseguir emboques, de acuerdo con las normas de este Reglamento.

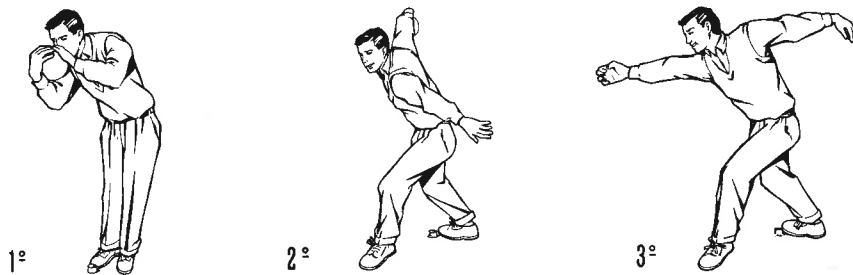


**ARTICULO 2º.** Jugador de "Bolos" puede ser toda persona que, dentro de los amplísimos límites de facultades físicas, no esté impedida para realizar los movimientos y esfuerzos que se precisan para su ejecución, a saber:

- 2.1. Coger "bolas" del suelo y colocarlas en la palma de la mano.
- 2.2. Fijar el pie correspondiente a la mano que emplea para jugar en los "tiros" y lugares del birle.
- 2.3. Aprovechar el impulso que quiera dar con cuerpo y piernas.
- 2.4. Realizar con el brazo un movimiento pendular paralelo al cuerpo hacia atrás y hacia adelante, capaz de impulsar la "bola" para que ésta haga juego.

La postura y movimiento más correctos para lanzar las "bolas" pueden ser estudiados en los tres tiempos señalados en los gráficos siguientes:

### TIEMPOS PARA EL LANZAMIENTO DE LAS BOLAS TIRANDO A LA MANO



### TIEMPOS PARA EL LANZAMIENTO DE LAS BOLAS TIRANDO AL PULGAR



**ARTICULO 3º.** El juego consta de las siguientes fases:

- 3.1. Tirar.
- 3.2. Birlar.

3.1. **Tirar:** es lanzar las bolas desde el tiro de tal manera que éstas lleguen por el aire directamente a la caja o a un lugar próximo a ella, con el objeto de hacer juego, esto es:

- 3.1.1. Derribar bolos.
- 3.1.2. Derribar bolos y hacer emboque.

3.2. **Birlar:** es volver a lanzar las mismas bolas que se han tirado, siempre que haya sido válida su jugada, desde el lugar que ocupen, hacia la caja, con objeto de hacer juego, esto es:

- 3.2.1. Derribar bolos.

3.2.1.1. **Segar:** es un sistema peculiar dentro del birle, que puede llevarse a cabo cuando la bola válida haya quedado en el campo de birle tan próxima a la caja, o dentro de ésta, que el jugador pueda alcanzar con la mano los bolos, y que consiste en derribar bolos sin soltar la bola de la mano, dentro de los límites señalados en el Artículo 21.2.6.

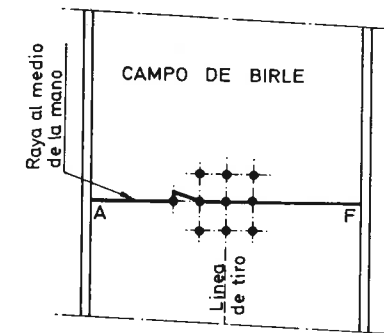
Las dos fases, tirar y birlar, forman juntas una tirada, que es la parte más simple de que se compone toda clase de juego de bolos.

**ARTICULO 4º.** Para facilitar que la bola desvíe su trayectoria y conseguir así unas mayores probabilidades de sacar emboque o derribar mayor número de bolos, ésta tiene que ser trabajada (efecto).

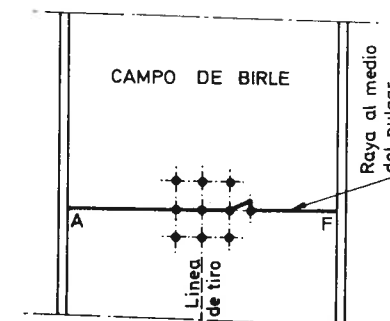
Bola trabajada es aquella que lleva efecto o movimiento de rotación. Mencionado giro tendrá siempre el sentido del cambio de trayectoria que se quiera conseguir con las bolas. La situación del emboque señala las dos clases de efecto que existen en los bolos:

- 4.1. Mano (giro en sentido inverso a las agujas del reloj).
- 4.2. Pulgar (giro en el mismo sentido que las agujas del reloj).

4.1. **Mano:** si está situado el emboque entre la caja y la banda lateral izquierda, la bola que se tira llevará efecto hacia la izquierda, y se llamará bola trabajada a la mano.



4.2. **Pulgar:** si está situado el emboque entre la caja y la banda lateral derecha, la bola que se tira llevará efecto hacia la derecha, y se llamará bola trabajada al pulgar.

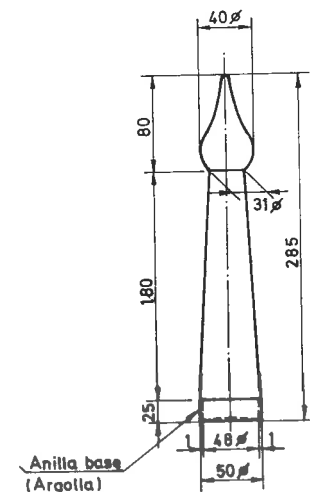


El trabajo de las bolas se consigue imprimiendo un movimiento adecuado a la mano y muñeca, en el momento de soltar la bola, que sólo la práctica puede señalar.



**ARTICULO 5º.** Se denomina emboque al bolo más pequeño de los 10 que conforman el juego, y tiene por objeto señalar la jugada máxima y de mayor perfección del juego.

Sus características y medidas se detallan en el presente gráfico.



COTAS EN M/M.

5.1. **Emboque:** es la jugada máxima y de mayor perfección del juego de los bolos, y consiste en conseguir que la bola lanzada desde el tiro, después de derribar necesariamente el bolo más cercano a éste, sin haber derribado previamente ningún otro:

5.1.1. Desvíe su trayectoria hasta conseguir derribar también el emboque, sin ser previamente pasa.

5.1.2. Desvíe su trayectoria hasta conseguir pasar entre el emboque y la banda lateral más próxima a la zona válida del birle, sin haber sido pasa anteriormente.

Existen dos clases de emboque:

5.1.3. Emboque limpio.

5.1.4. Emboque sucio.

5.1.3. **Emboque limpio:** es el conseguido con una bola que después de derribar únicamente el bolo más cercano al tiro, desvíe su trayectoria hasta conseguir hacer emboque.

5.1.4. **Emboque sucio:** es la jugada conseguida por la bola que después de derribar el bolo más cercano al tiro sea ayudada por otros bolos situados en zona nula (plantados o derribados) para conseguir emboque.

**ARTICULO 6º.** En situación de juego efectivo, en el campo de juego y en la zona denominada como campo de birle, se procederá a delimitar sobre el mismo una de las principales reglas del juego:

6.1. **Raya/s:** las definiremos como surcos o líneas lo suficientemente visibles, en el campo de birle.

En la práctica y por aplicación del Artículo 18.2.2.3 se convierten en una franja de superficie cuyo ancho, igual al radio del emboque, es de 25mm.

Las rayas dividen a la bolera en dos zonas:

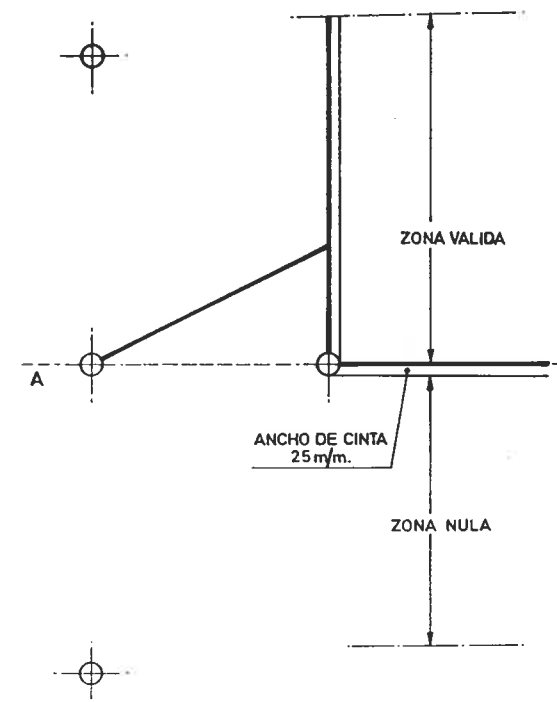
6.1.1. Zona válida.

6.1.2. Zona nula.

6.1.1. **Zona válida:** es la superficie comprendida entre la arista situada en el campo de birle y la banda tope de birle.

6.1.2. **Zona nula:** es la superficie comprendida entre la arista situada en el campo de tiro y la banda tope de tiro.

La zona nula queda sujeta a cuanto viene reglamentado en el Artículo 19º: ESTACAZO.

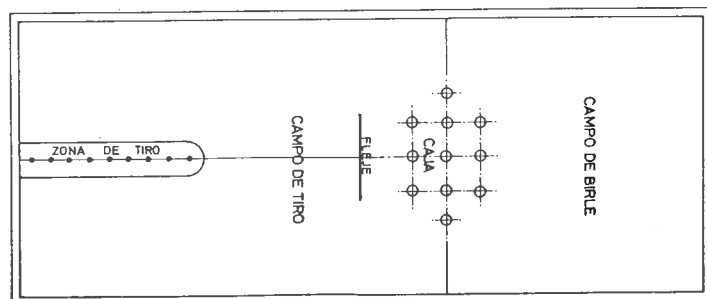


## CAPITULO II

### CAMPO DE JUEGO

**ARTICULO 7º.** El campo de juego se denomina "Bolera", y debe reunir las siguientes características:

- 7.1. Ha de ser un terreno horizontal, limpio de hierbas y otra clase de obstáculos, que no sean los propios y naturales del juego.
- 7.2. La constitución del mismo deberá ser arenisco y bien apisonado.
- 7.3. Unicamente en los lugares donde han de golpear las bolas tiene que ser de tal constitución que ni boten, ni se apelmacen demasiado las mismas, es decir, que tenga dicho terreno una elasticidad conveniente que solamente la práctica puede señalar.



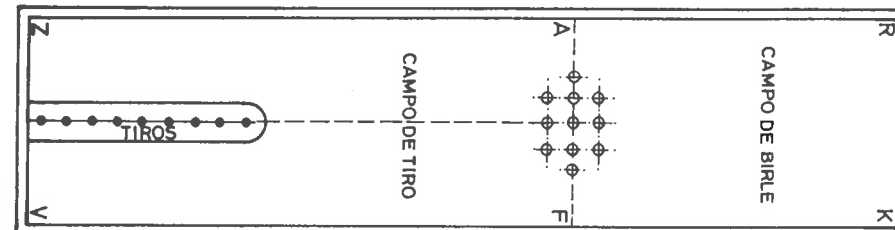
**ARTICULO 8º.** La bolera estará limitada por una valla suficiente para impedir la salida de las bolas.

Deberá ser obligatoriamente de madera, y de forma rectangular por lo menos desde 2 metros antes de la línea AF hasta la banda tope de birle, línea RK.

El interior de la misma (zona de impacto de las bolas) será lo suficientemente lisa para que no desvíe el rebote natural de las bolas.

Esta valla constará de cuatro partes, a saber según gráfico:

- 8.1. Banda lateral de la izquierda o de la mano (RZ).
- 8.2. Banda lateral de la derecha o del pulgar (KV).
- 8.3. Banda tope de birle (RK).
- 8.4. Banda tope de tiro (ZV).



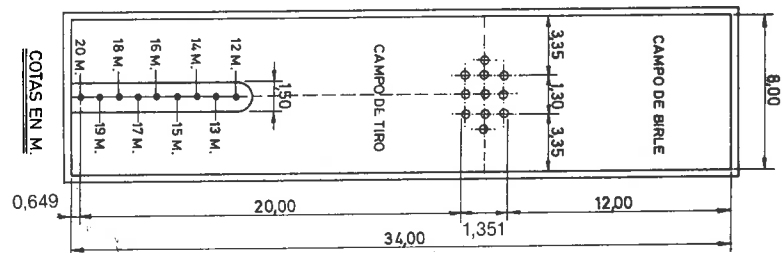
Sin perjuicio de lo anteriormente expuesto, se hace recomendable, si causas de espacio no lo impiden, la forma totalmente rectangular, según se indica en el gráfico.

**ARTICULO 9º.** Las dimensiones de la bolera, de forma rectangular, serán, en atención a las categorías, de las siguientes medidas:

Categoría	Largo		Birle		Ancho	Caja	Ultimo Tiro		Margen a Banda Tope de Tiro
	Max.	Min.	Max.	Min.			Max.	Min.	
Primera	34	32	12	10	8	1,351	20	12	0,649
Segunda	32	30	12	10	8	1,351	18	12	0,649
Tercera	30	28	12	10	8	1,351	16	12	0,649
Aficionados	30	28	12	10	8	1,351	16	12	0,649
Infantiles	22	20	8	6	8	1,351	12	6	0,649

Las medidas reseñadas anteriormente se entienden en metros y deberán tomarse por cotas interiores, según gráfico.

En razón de la versatilidad en cuanto a su utilización, se aconseja la construcción de la bolera representada en el presente gráfico.



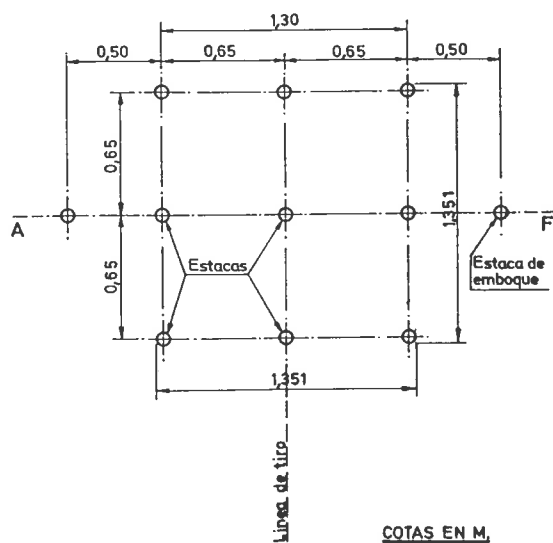
**ARTICULO 10º.** Toda bolera constará de tres partes bien definidas:

10.1. Caja.

10.2. Campo de tiro.

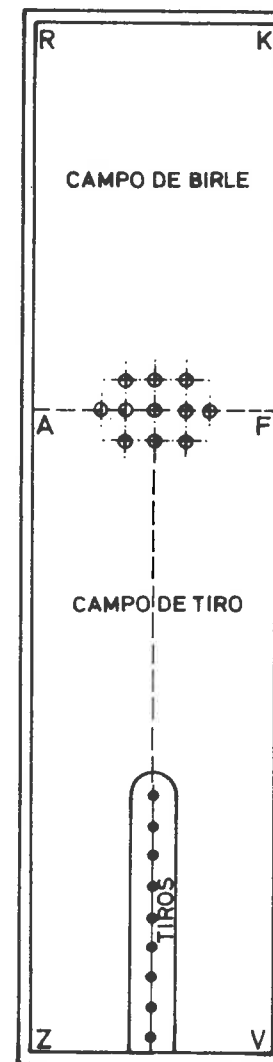
10.3. Campo de birle.

10.1. **Caja:** es la parte de la bolera de forma cuadrada donde van colocadas las estacas sobre las que se arman o plantan los bolos. Las dimensiones de este cuadrado han de ser de 1,351m. de lado. La caja estará situada a una distancia de la banda tope de birle de 10 a 12m. y a las bandas laterales (mano y pulgar) de 3,3245m.



10.2. **Campo de tiro:** es la parte de la bolera más grande comprendida entre la línea AF y la banda tope de tiro. En ese campo hay que considerar una línea recta imaginaria, que se llamará línea de tiro, perpendicular a las líneas AF y ZV, en su punto medio.

10.3. **Campo de birle:** es la parte de la bolera comprendida entre la misma línea AF y la banda tope de birle. Su forma, como ya se ha dicho, será necesariamente rectangular, y sus dimensiones de 10,6755 a 12,6755m. de largo y 8m. de ancho, para las boleras de 1ª categoría.



## CAPITULO III

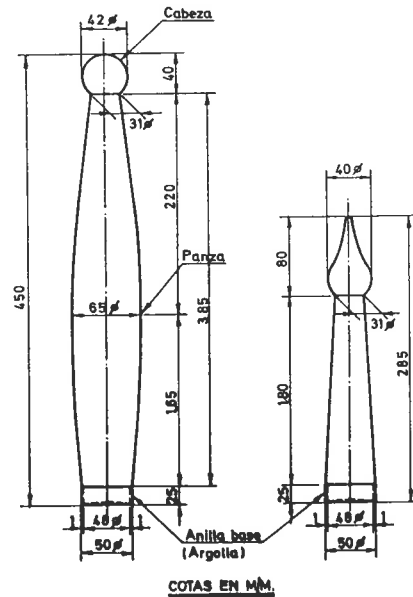
### ELEMENTOS DE JUEGO

**ARTICULO 11º.** Los elementos de juego son de dos clases:

- 11.1. Activos.
- 11.2. Pasivos.

**11.1. Activos:**

- 11.1.1. Bolos.
- 11.1.2. Bolas.



**11.2. Pasivos:**

- 11.2.1. Estacas.
- 11.2.2. Tiros.
- 11.2.3. Rayas.
- 11.2.4. Tablones.
- 11.2.5. Fleje.
- 11.2.6. Cintas periféricas para delimitación zona de birle.

11.1.1. **Bolos:** son unos trozos de madera torneados de forma característica, con una anilla de hierro encajada en la base del mismo, según se detalla en el correspondiente gráfico. Se recomienda que los bolos sean de madera de abedul o avellano.

11.1.1.1. Para jugar se necesitan 9 bolos propiamente dichos, y un bolo más pequeño, llamado "emboque".

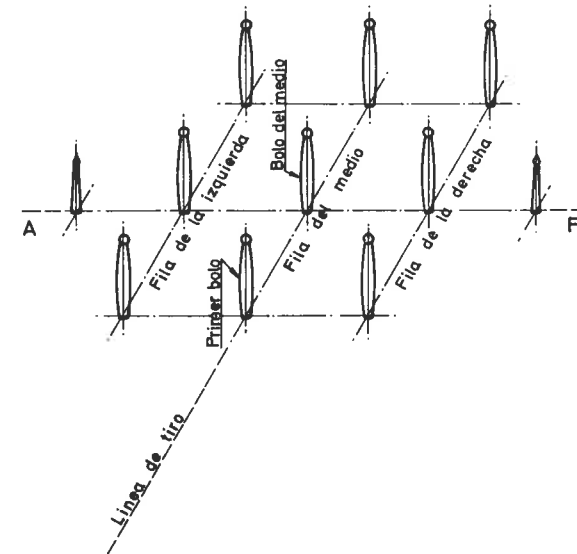
11.1.1.2. Los 9 bolos grandes se plantarán en posición vertical sobre las 9 estacas, de manera que formarán 3 filas de 3 bolos cada una, que se denominan, vistas desde el tiro:

11.1.1.2.1. Fila del medio, que es la continuación de la línea de tiro.

11.1.1.2.2. Fila de la izquierda, o de la mano.

11.1.1.2.3. Fila de la derecha, o del pulgar.

Solamente tiene nombre especial el primero y segundo bolo de la fila del medio, que se denominan respectivamente, primer bolo y bolo del medio.

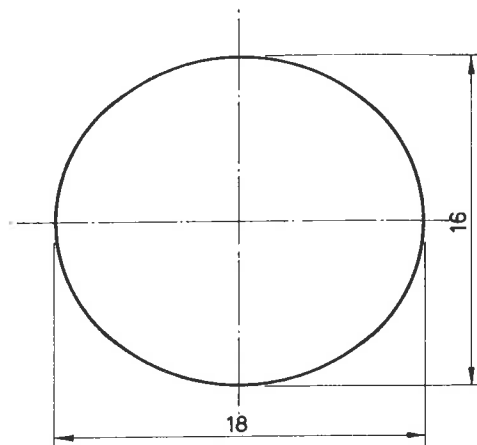


11.1.1.3. El peso de los mismos será de 580 a 600 gramos para Campeonatos de España y Torneos C.I.N.A., y de 550 a 630 gramos para otras competiciones no homologadas, con independencia de su ámbito.

11.1.1.4. El bolo pequeño o "emboque" en el sistema de juego de concurso, se plantará en la estaca correspondiente. El jugador encargado de hacer la raya, le plantará encima de ésta y en el lugar que quiera, sujeto a las limitaciones del juego libre.

11.1.2. **Bolas:** serán obligatoriamente de madera, aconsejándose que ésta sea de encina; serán esféricas, pudiendo ser achatadas por los polos, y con un diámetro máximo de 18cm. y mínimo de 12cm. Las bolas podrán estar lastradas por elementos metálicos.

La diferencia interpolos, de acuerdo a como se cita en el presente gráfico, será de 2cm., como máximo.

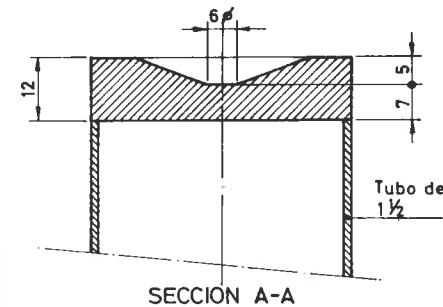


COTAS EN CM.

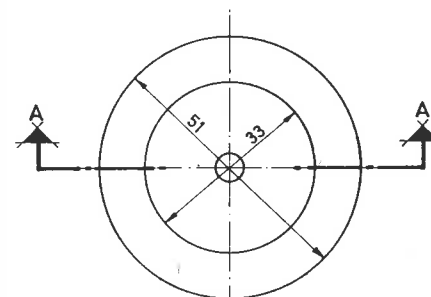
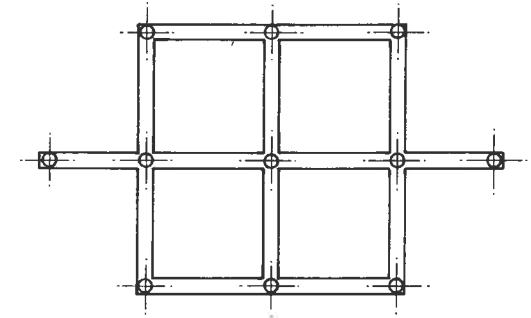
11.2.1. **Estacas:** son unas plataformas al nivel del suelo de la bolera, donde se plantan los bolos. Estas plataformas han de estar bien fijas y su sección superior será según gráfico. Para que ofrezcan mayor seguridad, será obligatorio que dichas estacas sean totalmente de hierro, y unidas entre sí por unas pletinas del mismo material, fijadas por un bloque de hormigón que impida el desplazamiento de las mismas al ser golpeadas por las bolas.

Las estacas serán 9, colocadas equidistantes entre sí en tres filas paralelas de 3 estacas cada fila, que determinan la parte de la bolera llamada caja. La separación de las estacas entre sí será de 0,65m. de centro a centro de la sección superior de las mismas.

Adicionalmente, se colocarán dos estacas fijas, una a cada lado de la caja, sobre la línea AF, cuyo centro estará a una distancia de 0,50m. del centro de las estacas de los bolos laterales más próximos. Dichas estacas servirán para colocar el emboque en las tiradas por el sistema de concurso.

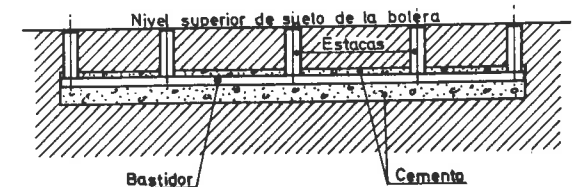


SECCION A-A

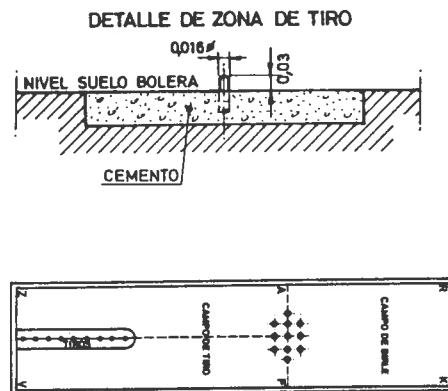
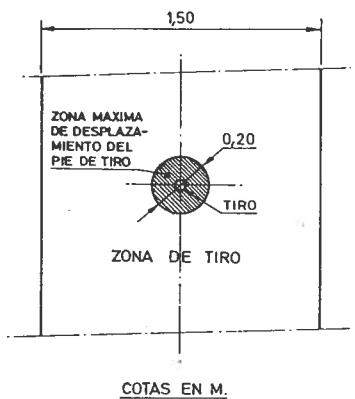


PLANTA

COTAS EN M/M.

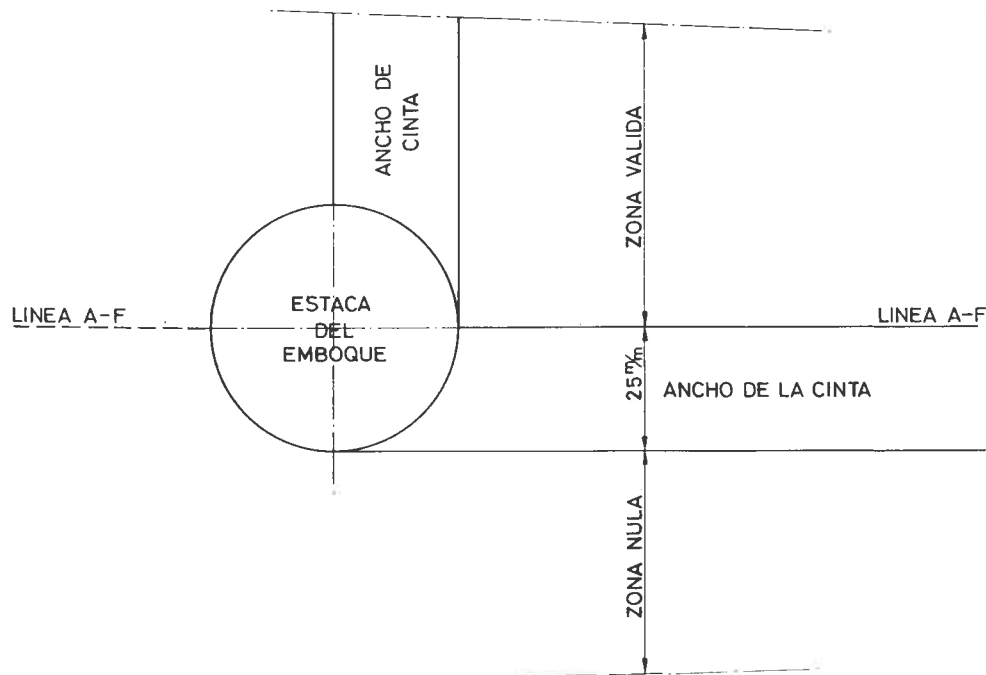


11.2.2. **Tiros:** son unas señales en forma de barra cilíndrica con 16mm. de diámetro, y 30mm. de altura, colocados sobre una placa de hormigón, bien nivelada de 1.500mm. de anchura, cuyo objeto es fijar el lugar donde el jugador tiene que poner el pie correspondiente para tirar.



11.2.3. **Raya/s:** irá/n dibujada/s en el campo de birle, y será/n lo suficiente-mente visible/s.

En las competiciones oficiales, estilo concurso, ha/n de estar señala-da/s por una cinta blanca, que obligatoriamente será de tela, clavada en el suelo.

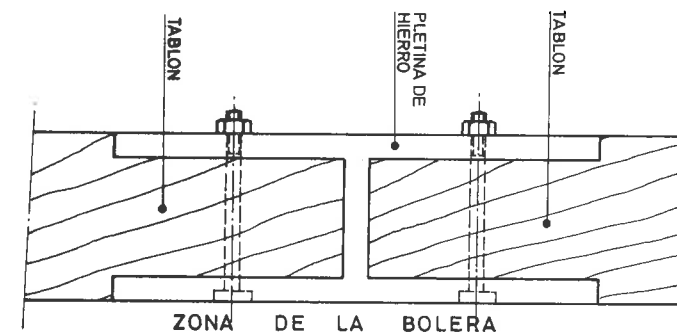


En las demás competiciones bastará con que estén señaladas por un pequeño surco.

El objeto de la/s raya/s es determinar la principal condición exigida para que sean válidas las jugadas desde el tiro.

La/s raya/s, según el Artículo 18.2.2.3, prácticamente se convierte/n en una zona de superficie con una anchura o distancia entre las aristas que tocan zona válida y nula respectivamente, de 25mm. es decir, el radio de la circunferencia del emboque.

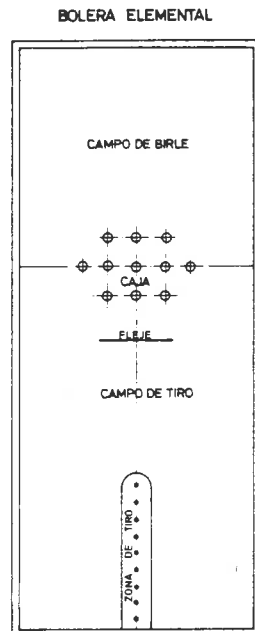
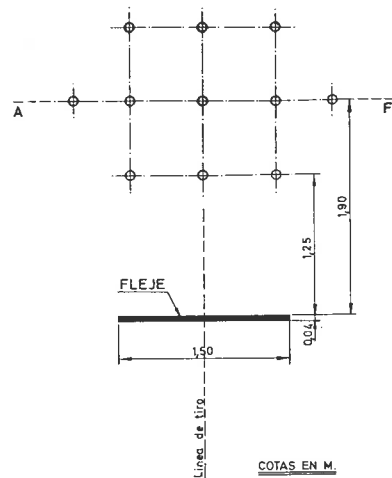
11.2.4. **Tablones:** son las zonas periféricas materiales que limitan la trayecto-ria de las bolas al objeto de que las mismas no salgan del campo de birle. Deberán ser de madera, evitando en la banda tope de birle el efecto de rebote.



11.2.5. **Fleje:** es una línea recta, perpendicular a la línea de tiro, situada en dicho campo, cuyo objeto es delimitar la zona válida de impacto de las bolas, una vez realizado el lanzamiento.

Existirá en todas las Competiciones y se colocará a una distancia de 1,90m. de la línea AF hacia el campo de tiro, entendiendo esta distan-cia como la comprendida entre centros de las estacas y la arista del fleje más cercana a los bolos. El fleje será realizado en material de hie-rro (chapa metálica), e irá anclado al suelo de tal forma que los elemen-tos de fijación no sobresalgan de la superficie de la misma.

Las medidas de la chapa metálica serán de 3 a 4cm. de ancho, de 0,2 a 0,3cm. de grueso y 1,50m. de largo. Los extremos del fleje estarán colocados equidistantes de las bandas laterales de la bolera.

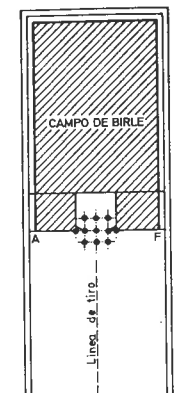
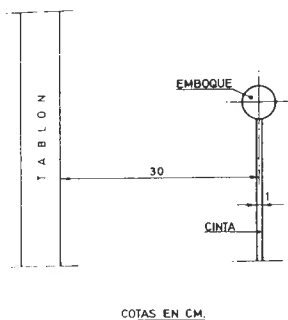


11.2.6. **Cintas periféricas delimitación zona válida campo de birle:** delimitan la periferia de la zona de birle, lugar donde se habrán de birlar las bolas, al objeto de evitar contactos en el lanzamiento en la medida que los mismos puedan provocar lesiones.

Si las bolas quedan situadas en las bandas laterales, se colocarán en el punto de la cinta que coincida con la perpendicular a la línea de tiro; si las bolas quedan en la banda tope de birle, se colocarán en el punto de la cinta que coincida con la vertical a la línea AF.

Las cintas se colocarán a 30cm. de las tres bandas que delimitan el campo de birle.

DETALLE DE CINTA PERIFERICA DE LIMITACION DE ZONA DE BIRLE Y SITUACION DE EMBOQUE



## CAPITULO IV SISTEMA DE JUEGO

**ARTICULO 12º.** Se entenderán oficialmente tres estilos de juego:

- Juego libre
- Juego libre de competición
- Juego de concurso

**ARTICULO 13º.** El juego libre se realiza por enfrentamiento entre dos equipos de un número de componentes variable, según los casos, y cuyo desarrollo sería como sigue:

- 13.1. Componentes
- 13.2. Apertura del juego
- 13.3. Cierre del chico
- 13.4. Distancia

Antes de desarrollar el enunciado anterior, definiremos los siguientes conceptos:

Partida: distancia de enfrentamientos.

Chico: cada uno de los componentes unitarios de la partida.

### 13.1. Componentes:

13.1.1. **Jugadores:** los equipos podrán estar formados por 1-2-3 ó 4 jugadores.

13.1.2. **Bolas:** si los equipos están formados por 1 ó 2 jugadores, cada uno jugará con 3 ó 4 bolas, según convenga.

Si los equipos pasan de 2 jugadores, cada uno jugará con 2 bolas.

Cada jugador birlará el mismo número de bolas que ha tirado y hayan sido pasas, indistintamente entre todas las del equipo.

### 13.2. Apertura del juego:

13.2.1. Los equipos sortearán al comenzar el juego; el que acierte elegirá tirar primero o segundo, y se denominarán equipo primero y equipo postre. Ya no volverán a sortear mientras dure la partida, sino que alternarán el orden de tirar los equipos en los siguientes chicos.

13.2.2. El equipo primero señala tiro.

13.2.3. El equipo postre hace la raya, sitúa el emboque y fija su valor.

13.2.4. Cada equipo efectuará tantas tiradas como sean necesarias para derribar el número de bolos que determinan un "chico" o cierre del mismo.

### 13.3. Cierre del chico:

13.3.1. El cierre, o valoración de un chico, viene determinado por el total resultante de multiplicar el número de bolas totales del equipo por 5.

13.3.2. La consecución de un chico viene determinada por:

13.3.2.1. Cierre del chico a una sola tirada.

13.3.2.2. Cierre del chico a dos o más tiradas.

13.3.2.1. **Cierre del chico a una sola tirada:** el equipo primero efectúa una tirada y se valora de acuerdo con lo estipulado en el Artículo 23°. Si hubiera derribado el número de bolos, o más, que determinan el cierre de un chico, se dice que se cerró el mismo.

A continuación, efectuará su tirada el equipo postre, quien estará obligado a derribar un bolo más que el equipo primero, en cuyo caso habrá conseguido el chico en disputa.

En caso de empate, se efectuarán las tiradas necesarias hasta que uno de los 2 equipos derribe 1 bolo más.

13.3.2.2. **Cierre del chico a dos o más tiradas:** el equipo primero y el equipo postre efectuarán tantas tiradas alternativas como fueran necesarias para terminar un chico.

Si es el equipo primero el que cierra el chico, el equipo postre estará obligado a conseguir un bolo más para ganar al mismo.

Si es el equipo postre el que cierra el chico, significará que ha derribado más bolos que el equipo primero, en las mismas tiradas, por lo que conseguirá el chico.

En caso de empate, se jugarán tantos desempates, a una sola tirada, como sean precisos para que un jugador o un equipo logre 1 bolo más y, en consecuencia, gane el chico.

### 13.4. Distancia:

13.4.1. El juego completo constará de dos chicos hechos, que ganados por un jugador o un equipo, se llamará partida.

## JUEGO LIBRE

Nº Jugadores	Nº Bolas	Total Bolas	4 Bolas	Cierre para 3 Bolas	2 Bolas	Partida Chicos Hechos
1	3 ó 4	3 ó 4	20	15	—	2
2	3 ó 4	6 u 8	40	30	—	2
3	2	6	—	—	30	2
4	2	8	—	—	40	2

**ARTICULO 14°.** El juego libre de competición se sujetará al siguiente cuadro, en cuanto al número de jugadores, número de bolas a emplear, cierre de chicos y número de éstos que componen una partida:

## JUEGO LIBRE DE COMPETICION

Nº jugadores (equipos)	Nº bolas	Cierre	Partida (Nº chicos hechos)
1	3	20	3
2	6	35	3
3	9	50	3
4	8	40	3

En el juego libre de competición será de aplicación cuanto se desarrolla en el artículo anterior, siempre que no sea anulado por el presente.

**ARTICULO 15°.** El juego de concurso se rige por los siguientes condicionantes:

15.1. Los equipos constarán únicamente de 1 ó 2 jugadores.

15.2. Cada jugador, en ambos casos, tirará 3 bolas en cada tirada.

15.3. Se valorará el concurso por el total de bolos derribados por cada equipo en las 8 tiradas, más el valor de los emboques (siempre 10 unidades por cada emboque) que hayan logrado hacer.

15.4. Cada jugador birlará el mismo número de bolas con que tiró, pero eligiendo las que crea oportuno, siempre que forme equipo con otro.

15.5. Las tiradas se desarrollarán, dependiendo de que sean 1 ó 2 jugadores, según orden y número de bolas que se detalla en el siguiente cuadro:

1 jugador = 1 concurso = 8 tiradas = 24 bolas

2 jugadores = 1 concurso = 8 tiradas = 48 bolas



24 BOLAS {

12 raya alta	{ 3	a la mano — 1ª y 2ª tirada
	{ 3	
	{ 3	al pulgar — 3ª y 4ª tirada
	{ 3	
12 raya al medio	{ 3	a la mano — 5ª y 6ª tirada
	{ 3	
	{ 3	al pulgar — 7ª y 8ª tirada
	{ 3	

48 BOLAS {

24 raya alta	{ 6	a la mano — 1ª y 2ª tirada
	{ 6	
	{ 6	al pulgar — 3ª y 4ª tirada
	{ 6	
24 raya al medio	{ 6	a la mano — 5ª y 6ª tirada
	{ 6	
	{ 6	al pulgar — 7ª y 8ª tirada
	{ 6	

## CAPITULO V

### REGLAS DE JUEGO

#### 1) RAYAS DE JUEGO

**ARTICULO 16º. De las rayas.** Las rayas separan la bolera en dos zonas:

16.1. Zona válida

16.2. Zona nula

16.1. **Zona válida:** es la superficie comprendida entre la arista situada en el campo de birle y la banda tope de birle.

16.2. **Zona nula:** es la superficie comprendida entre la arista situada en el campo de tiro y la banda tope de tiro.

La zona nula queda sujeta a cuanto viene reglamentado en el Artículo 19º ESTACAZO.

En atención a los sistemas de juego ya definidos, existirán los siguientes tipos de rayas:

#### 16.3. Juego de concurso:

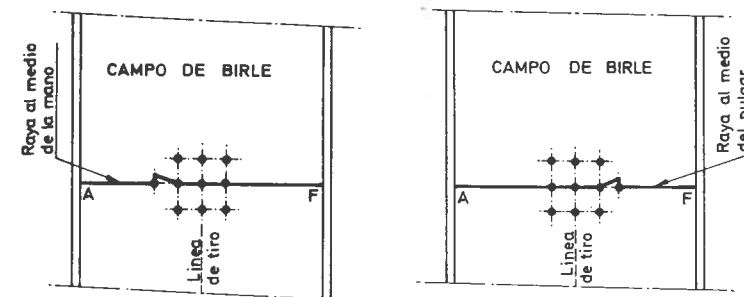
16.3.1. Raya al medio

16.3.2. Raya alta

#### 16.4. Juego libre:

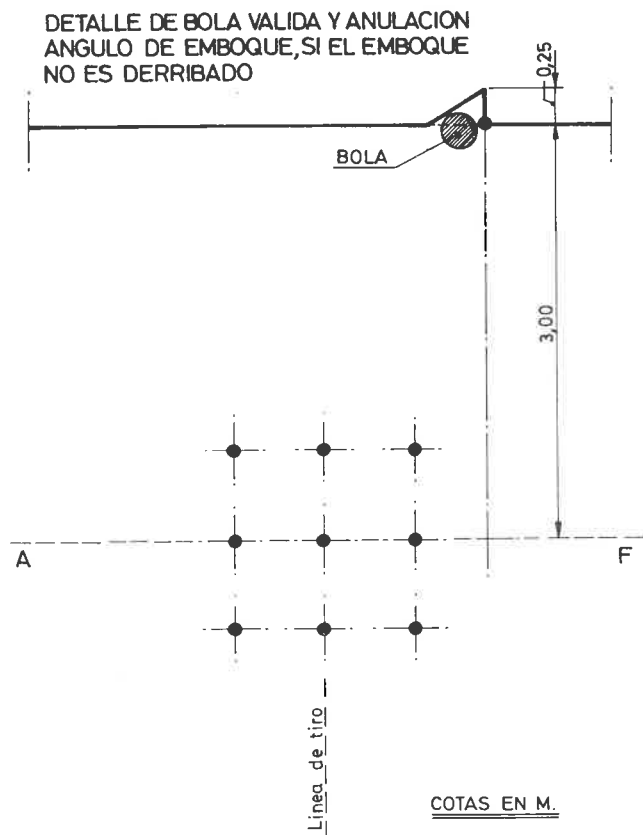
16.4.1. Todas las rayas con las limitaciones reglamentarias.

16.3.1. **Raya al medio:** es la que coincide con la línea AF y que por tanto separa el campo de birle del campo de tiro. Divide la caja en dos partes iguales, y es la única que considera a todo el campo de birle como zona válida.

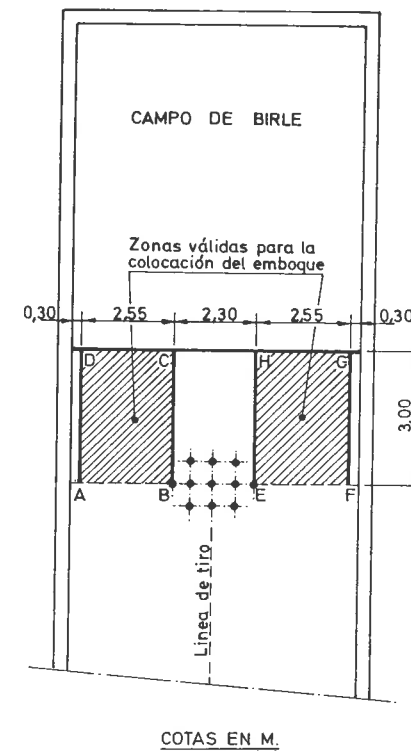




17.1.3. **Nulidad del ángulo:** para el caso de que la bola se dirija según la tangente para hacer contacto y hacer emboque, y la misma no lo consiga, se entenderá que el ángulo desaparece, ya que la jugada que lo origina no ha sido conseguida. Al quedar anulado el ángulo, la raya imaginaria que constituía el cateto mayor del triángulo, se convierte en raya real; por lo tanto, toda aquella bola que quede dentro del triángulo (en todo o en parte), sin conseguir embocar, se considerará válida.



17.1.4. **Límites de colocación del emboque:** solamente se podrá colocar el emboque en las zonas A, B, C, D y E, F, G, H del gráfico, dejando entre el mismo y la banda lateral más próxima, en estilo de juego libre, una distancia de 30 cms.

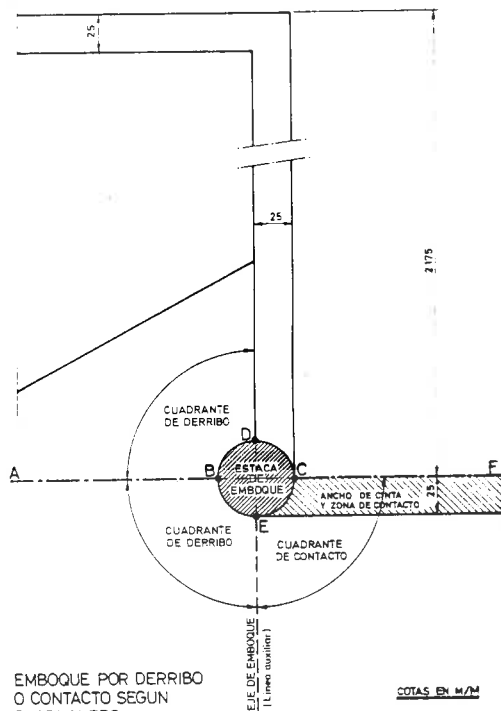


17.2. **Validez del emboque:** antes de determinar la validez del emboque debemos tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Las rayas se consideran a todos los efectos zonas de contacto, y con respecto a las mismas se actuará de acuerdo con el Artículo 18.2.2.3.
- Los bolos se consideran a todos los efectos zonas de contacto y derribo.

Se observa en el gráfico n° 1 y en la parte de la raya que interesa la línea AF, en su punto C, que une el emboque con la banda lateral, que la misma se convierte por aplicación del Artículo 18.2.2.3., en una superficie de 25 mm. de ancho, igual al radio del emboque, lo que ocasiona que el punto E se convierta en zona de contacto.

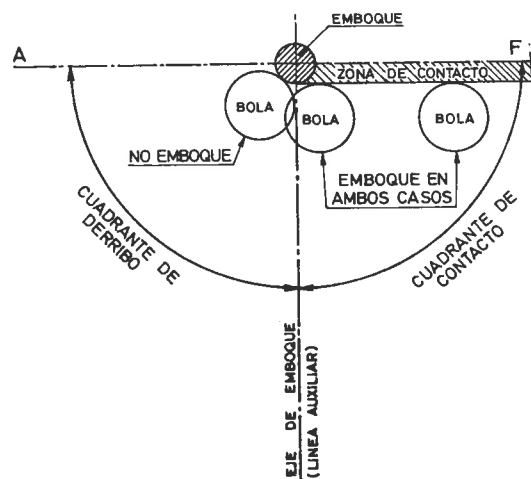
Por lo tanto, el emboque tendrá una semicircunferencia válida de derribo identificada en el gráfico a través de los puntos D, B y E, lo que da las situaciones, con respecto a las bolas, señaladas en el gráfico n° 2.



EMBOQUE POR DERRIBO  
O CONTACTO SEGUN  
CUADRANTES

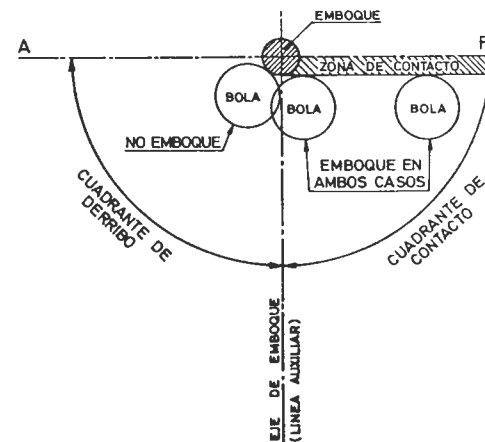
COTAS EN M/M

DETALLE DE EMBOQUE  
POR CONTACTO



- 17.2.1. Se considera conseguido el emboque cuando la bola lanzada desde el tiro, después de derribar el bolo más cercano a éste, desvíe su trayectoria de tal forma que derribe el mismo, sin ser previamente pasa.
- 17.2.2. Se considera conseguido el emboque cuando la bola lanzada desde el tiro, después de derribar el bolo más cercano a éste, desvíe su trayectoria hacia el emboque de tal forma que pase por encima del mismo, en su proyección vertical, sin ser previamente pasa.
- 17.2.3. Se considera conseguido el emboque cuando la bola lanzada desde el tiro, después de derribar el bolo más cercano a éste, desvíe su trayectoria de tal forma que atraviese la raya marcada entre él y la banda lateral más próxima sin ser previamente pasa.
- 17.2.4. Se considerará conseguido el emboque cuando la bola lanzada desde el tiro, después de derribar el bolo más cercano a éste, sin atravesar la raya marcada entre el mismo y la banda lateral, se acerca tanto a ésta, durante su recorrido, que consiga cubrir la superficie de la citada raya, en función de lo establecido en el Artículo 18.2.2.3., sin ser previamente pasa.

DETALLE DE EMBOQUE  
POR CONTACTO



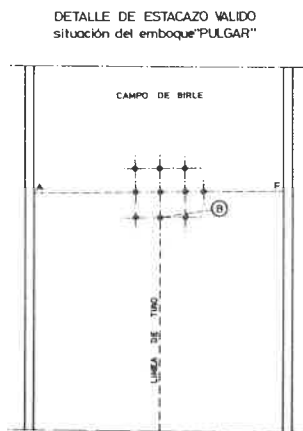
- 17.2.5. Si después de ser lanzada la bola, y antes de hacer impacto, se cayera el emboque por cualquier causa ajena al juego, se considerará válido, si se estima que la bola lo hubiera derribado, o concurrieran las circunstancias reseñadas en los apartados 17.2.2.—2.3.—2.4. del presente Artículo.



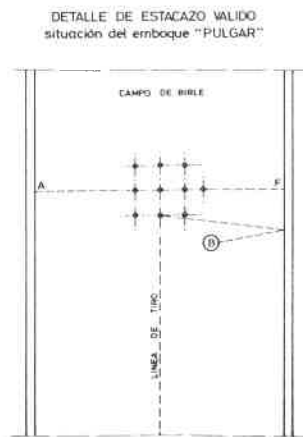
**ARTICULO 19º. Estacazo.** Se considera jugada de "estacazo" aquella bola que lanzada desde el tiro, al caer, lo haga sobre el primer bolo o su estaca, de tal forma que sin pasar la línea AF, ocasione la diversidad de jugadas que a continuación se detallan según los correspondientes gráficos.

Todos los casos contemplados en los presentes gráficos de "estacazos" válidos o nullos, con situación de emboque al pulgar, se producen de igual manera con situación de emboque a la mano.

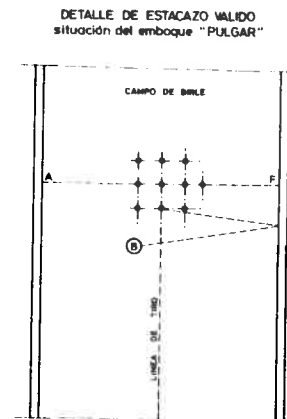
19.1. **Bola pasa:** queda antes de la línea AF, y dentro del cuadrante limitado por la línea de tiro y la banda del emboque.



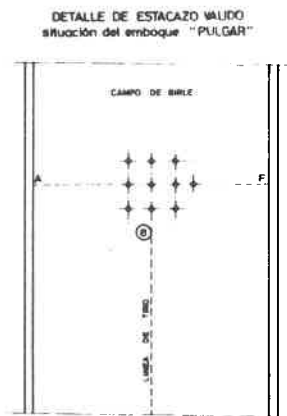
19.2. **Bola pasa:** queda antes de la línea AF, y dentro del cuadrante definido en el apartado 19.1. del presente Artículo.



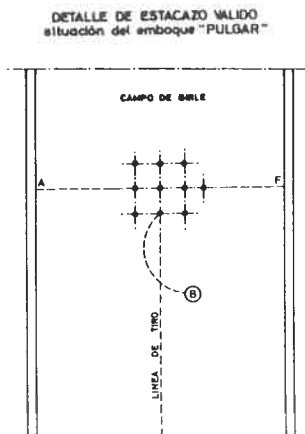
19.3. **Bola pasa:** queda antes de la línea AF y dentro del cuadrante limitado por la línea de tiro y la banda opuesta al emboque. No obstante, y de no existir el tablón, la bola quedaría en el cuadrante referido en el apartado 19.1., por lo que su validación presupone la eliminación teórica del tablón, tal y como se contempla en el Artículo 18º, párrafo 2, ya que la bola se birla en el lugar donde queda.



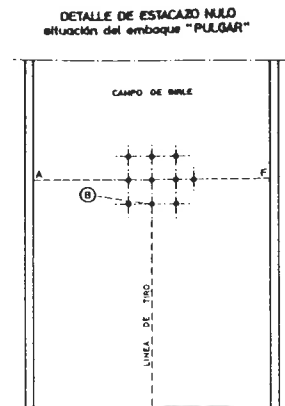
19.4. **Bola pasa:** cubre la línea imaginaria de tiro, hacia la banda a favor del emboque:



19.5. **Bola pasa:** queda situada en el cuadrante referido en el punto 19.1. del presente Artículo, pasando por la zona del cuadrante opuesto, y debido al efecto de la misma.

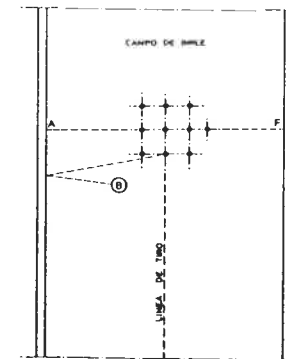


19.6. **Bola queda:** queda antes de la línea AF y dentro del cuadrante limitado por la línea de tiro y la banda opuesta al emboque:



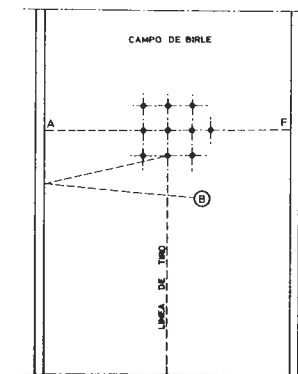
19.7. **Bola queda:** queda antes de la línea AF, y dentro del cuadrante definido en el apartado 19.6.

DETALLE DE ESTACAZO NULO  
situación del emboque "PULGAR"



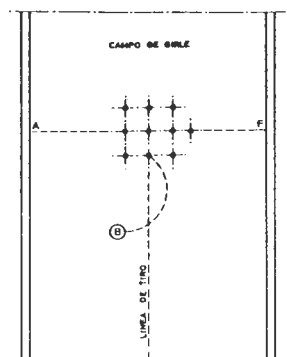
19.8. **Bola queda:** queda antes de la línea AF, y dentro del cuadrante referido en el apartado 19.1. No obstante, y de no existir el tablón, la bola quedaría en el cuadrante opuesto, por lo que su invalidación presupone la eliminación teórica del tablón, tal y como se contempla en el Artículo 18º, párrafo 2.

DETALLE DE ESTACAZO NULO  
situación del emboque "PULGAR"



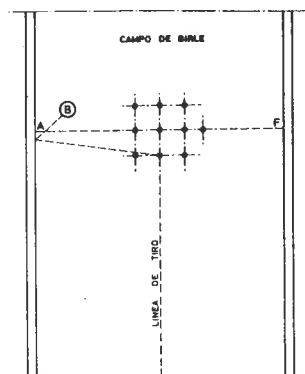
19.9. **Bola queda:** queda antes de la línea AF y dentro del cuadrante referido en el apartado 19.6., aunque en su trayectoria haya pasado por el cuadrante de la banda del emboque.

DETALLE DE ESTACAZO NULO  
situación del emboque "PULGAR"



19.10. **Bola pasa:** afectada por los condicionantes de las rayas.

DETALLE DE ESTACAZO VALIDO  
situación del emboque "PULGAR"



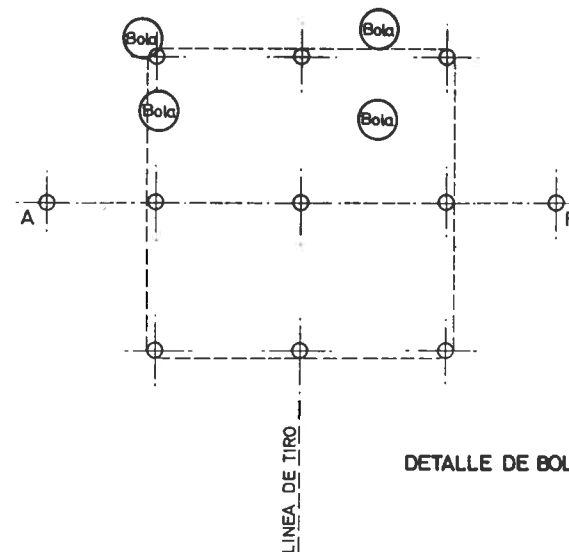
#### 4) EJECUCION DEL BIRLE

**ARTICULO 20º.** Una vez lanzadas las bolas desde el tiro y situadas en el campo de birle, se estará, en cuanto a su ejecución a los siguientes condicionantes:

- 20.1. Situaciones de las bolas en el birle.
- 20.2. Lugares del birle.
- 20.3. Reglas de aplicación en el birle.

#### 20.1. Situaciones de las bolas en el birle:

20.1.1. La bola pasa que quedara dentro de la caja, se retirará de su lugar. Se entiende por dentro de la caja, la bola que por lo menos cubra la línea imaginaria trazada por fuera de las estacas de la caja.



DETALLE DE BOLAS DE CAJA

- 20.1.2. Las bolas pasas que por cualquier causa quedasen en zona nula, serán señaladas en el lugar que ocupan, y se retirarán para que no impidan el paso de las demás. En el presente apartado quedan incluidas las bolas mencionadas en el Artículo 18.2.2.3.
- 20.1.3. La bola pasa que es desplazada de su lugar por otra bola queda lanzada por el mismo jugador u otro de su equipo o por los bolos derribados por la queda, deberá ser colocada en el lugar que ocupaba con anterioridad al choque de la bola queda. Esta quedará sujeta a las normas señaladas para las bolas quedas, como si no hubiera chocada.
- 20.1.4. Las bolas que durante el birle sean desplazadas por choques de otras, se volverán a colocar en el lugar que ocupaban, no siendo válido el juego que pudieran hacer. La bola que hizo el choque se considerará birlada y su juego válido.
- 20.1.5. Las bolas que al ser lanzadas desde el tiro quedaran dentro de la raya alta de concurso de 2,175 mts. se denominan bolas "siegas". Asimismo, se considerarán bolas siegas las que al ser lanzadas desde el tiro quedaran fuera de la raya aludida en el apartado anterior, y el jugador alcanzara los bolos con la mano.



## 20.2. Lugares del birle:

- 20.2.1. Las bolas en general, serán birladas desde los lugares que ocupan en el campo de birle.
- 20.2.2. Las bolas referidas en el apartado 20.1.1. serán birladas por el jugador desde el lugar que éste considere oportuno.
- 20.2.3. Las bolas referidas en el apartado 20.1.2. serán birladas por el jugador desde el lugar donde quedaron señaladas.
- 20.2.4. Las bolas referidas en el apartado 20.1.3. serán birladas desde el lugar que ocupaban con anterioridad al choque de la bola queda.

## 20.3. Reglas de aplicación en el birle:

- 20.3.1. El jugador que opte por segar la bola, deberá hacerlo poniendo en el lugar donde se encuentra la bola, la punta del pié de la mano que no juega, ejecutándola de acuerdo con lo establecido en el Artículo 21.2.6.
- 20.3.2. Si un jugador estimara que las bolas aún no birladas estorban para birlar otras primero, puede, previo consentimiento del Arbitro, retirar provisionalmente las primeras señalando el lugar que ocupan. Las bolas apartadas por estos motivos, quedarán a la vista del Arbitro.
- 20.3.3. Si en algún caso dos jugadores birlaran a la vez, la jugada se considerará hecha.
- 20.3.4. Una vez cogida la bola en la mano por el jugador, no se podrá dejar en el suelo, siendo obligatorio birlarla.
- 20.3.5. Una vez cogida la bola en la mano por el jugador, no podrá solicitarse por éste la rectificación de la posición de los bolos.

## CAPITULO VI

### REGLAS DE APLICACION PARA LA LIMPIEZA EN LA EJECUCION DEL JUEGO

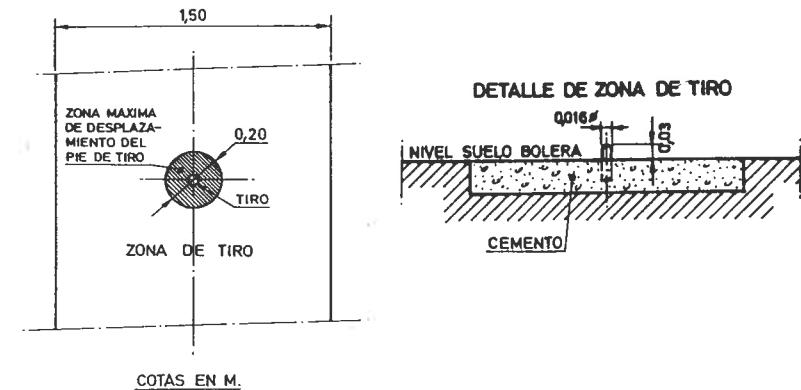
**ARTICULO 21º.** Durante la ejecución del juego, ya sea desde el tiro o desde el birle, el jugador habrá de cumplir todos y cada uno de los requisitos detallados a continuación.

El incumplimiento de estos requisitos en un mismo concurso o partida, será sancionado de acuerdo con el siguiente proceso actuacional:

- 1º) Amonestación
- 2º) Anulación de la bola
- 3º) 3 bolas anuladas, supondrá la descalificación.

#### 21.1. En el tiro:

- 21.1.1. Que la punta del pie correspondiente al brazo que juega, se coloque pegada al tiro.
- 21.1.2. Que la punta del mismo pie no podrá, al lanzarse la bola, despegarse del suelo, ni desplazarse del interior de un círculo marcado alrededor del tiro, cuyo radio será de 10cm.



- 21.1.3. Que no podrá apoyar la mano que no juega en parte alguna del cuerpo u otro punto de apoyo exterior, en el momento de lanzar la bola.

## 21.2. En el birle:

- 21.2.1. Que la punta del pie correspondiente al brazo que juega, se coloque siempre detrás de la bola en dirección a la caja, en los lugares donde quedaron para birlar.
- 21.2.2. Que en el momento de lanzar la bola, no podrá mover en ninguna dirección, ni separar del suelo, la punta del pie de la mano que juega.
- 21.2.3. Que no podrá apoyar la mano que no juega en parte alguna del cuerpo u otro punto de apoyo exterior, en el momento de lanzar la bola.
- 21.2.4. Que siempre empleará en el birle la misma mano con que tiró.
- 21.2.5. Que no podrá coger la bola para birlar hasta que todos los bolos estén plantados.
- 21.2.6. Que al segar no podrá poner ningún pie ni parte de él, dentro de la caja, ni retener la bola en la mano más que para tirar dos bolos, estando obligado a soltarla inmediatamente después. En el resto de las bolas del birle, no podrá introducirse en la caja ni el pie ni la mano.
- 21.2.7. Que no podrá plantar los bolos, para evitar que éstos sean colocados en forma ventajosa para hacer juego, pero sí podrá pedir al Arbitro, antes de coger la bola, que sean plantados correctamente, el cual estimará si ha sido o no justa la petición.

## CAPITULO VII

### VALORACION DE LAS JUGADAS

#### ARTICULO 22°. Bolos derribados

- 22.1. De los bolos
  - 22.2. Del emboque
- 22.1. **De los bolos:** para que un bolo se considere derribado por efecto del choque de la bola que no sea nula, o de los bolos también derribados por la misma, es preciso:
- 22.1.1. Que pierda su posición vertical y se caiga.
  - 22.1.2. Que siendo desplazado y aun manteniendo su posición vertical, no tenga ningún contacto con la estaca donde se encontraba plantado.
- 22.2. **Del emboque:** para que el emboque se considere derribado por efecto del choque de la bola que no sea nula, y una vez haya derribado el bolo más cercano al tiro, cambie su trayectoria hacia éste, es preciso:
- 22.2.1. Que pierda su posición vertical y se caiga.
  - 22.2.2. Que siendo desplazado y aun manteniendo su posición vertical, no tenga ningún contacto con la estaca donde se encontraba plantado.

**ARTICULO 23°. Contabilización de los bolos.** Para poder valorar los bolos derribados en una jugada, es necesario que antes de iniciar ésta, se encuentren todos plantados; de lo contrario, será repetida la misma.

- 23.1. Cada bolo derribado por las bolas o por contacto entre los mismos, tanto desde el tiro como desde el birle, tendrá un valor de una unidad.
- 23.2. Cuando una bola lanzada desde el tiro o birle derribe únicamente el bolo del medio, éste tendrá valor doble.
- 23.3. El valor del emboque en juego de concurso, será de diez unidades, más los bolos que derribe, pudiendo tener una validez en el juego libre, entre 10 y las unidades necesarias para terminar un chico.

## CAPITULO VIII

### JUGADAS IRREGULARES — VALIDACION

**ARTICULO 24º.** Para determinar las posibles jugadas irregulares que puedan producirse durante el juego, por causas ajenas a éste, deberán tenerse en cuenta las siguientes consideraciones:

- Antes de ser lanzada la bola, tanto desde el tiro como desde el birle, deberán estar plantados todos los bolos y el emboque.
- Las jugadas irregulares por causas ajenas al juego, pueden producirse en la intervención:

24.1. De las bolas

24.2. De los bolos

#### 24.1. De las bolas:

24.1.1. Si antes de ser lanzada la bola no estuvieran plantados los bolos y el emboque, y por descuido del jugador se lleva a cabo el lanzamiento, no será válida la jugada, debiendo repetirse la misma.

24.1.2. Si iniciada la jugada desde el tiro, se cayeran los bolos, la misma no será válida y deberá repetirse.

24.1.3. Si iniciada la jugada desde el birle, se cayeran los bolos, la misma no será válida y deberá repetirse.

24.1.4. Si iniciada la jugada desde el tiro, se cayera el emboque, ésta será válida, tanto si consigue la jugada de emboque, como si no la consigue.

24.1.5. Si la bola tropieza en alguna persona u otro obstáculo, antes de llegar a la caja, se volverá a repetir.

24.1.6. Si la bola, habiendo pasado por la caja, tropezase con algún objeto ajeno al juego, y fuera queda por tal motivo, se volverá a repetir; como consecuencia, todo jugador tiene derecho a exigir que nadie ni nada esté ocupando un lugar que pueda entorpecer la trayectoria de su bola.

El Arbitro y los armadores se consideran elementos de juego.

24.1.7. Si una bola chocase con un bolo que estuviera derribado, o cayéndose en el momento de caer la bola, se repetirá la misma.

24.1.8. Si la bola lanzada desde el tiro, se rompiese en pedazos al caer se repetirá la jugada con otra bola.

24.1.9. Si la bola lanzada desde el birle, se rompiese en pedazos al caer, se considerará birlada y serán válidos todos los bolos derribados.

#### 24.2. De los bolos:

24.2.1. Si se rompieran los bolos por efecto de los golpes de las bolas, la jugada será válida y se sumarán todos los bolos que resultasen derribados. Los bolos rotos, como es natural, deberán ser sustituidos en el acto.

24.2.2. No sumarán los bolos derribados por las bolas que pasen por la caja, y vuelvan a la misma por cualquier causa.

24.2.3. Los bolos derribados no podrán cogerse para ser plantados de nuevo, hasta que no estén completamente inmóviles.

## CAPITULO IX

### CATEGORIAS DE JUGADORES

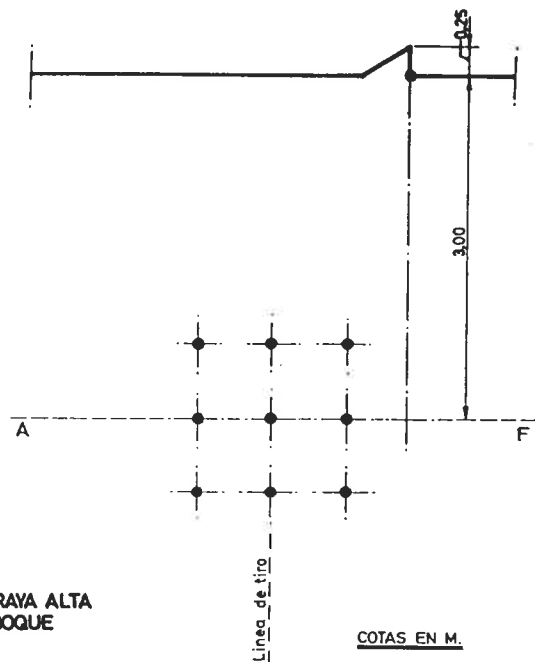
**ARTICULO 25°.** De las categorías de calidad:

Se reconocen las siguientes categorías de calidad:

- 25.1. Primera
- 25.2. Segunda
- 25.3. Tercera
- 25.4. Aficionados

Las edades, distancias de tiros, de birle y de rayas para cada categoría, se ajustarán a lo dispuesto en el cuadro siguiente:

Categoría	Edad a cumplir en la temporada	Distancia en metros			Birle Máximo metros	Raya alta Concurso metros	Raya alta Máxima juego libre metros
		Concursos únicas	Juego Libre min.	max.			
Primera	sin límite	16 y 18	14	20	12.6755	2.1755	3
Segunda	sin límite	15 y 17	14	18	12.6755	2.1755	3
Tercera	sin límite	14 y 16	14	16	12.6755	2.1755	3
Aficionados	sin límite	13 y 14	12	16	12.6755	2.1755	3



Como puede apreciarse en el presente gráfico, la raya alta máxima a juego libre, en su cota máxima, no considera el ángulo del emboque.

**ARTICULO 26°.** De las categorías de edad:

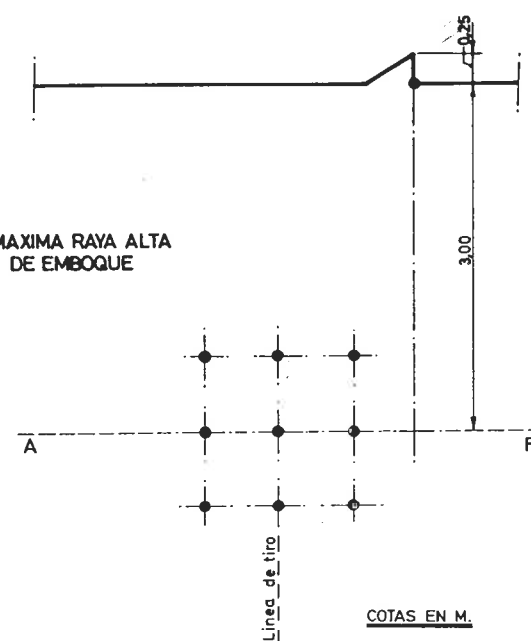
Se reconocen las siguientes categorías de edad:

- 26.1. Juveniles
- 26.2. Infantiles
- 26.3. Alevines
- 26.4. Benjamines
- 26.5. Veteranos

Las edades, distancias de tiros, de birle y de rayas para cada categoría, se ajustarán a lo dispuesto en el cuadro siguiente:

Categoría	Edad a cumplir en la temporada	Distancia en metros			Birle Máximo metros	Raya alta Concurso metros	Raya alta Máxima juego libre metros
		Concursos únicas	Juego Libre min.	max.			
Juveniles	hasta 18	14 y 16	13	17	12.6755	2.1755	3
Infantiles	hasta 15	11 y 12	10	12	8.6755	1.6755	2.175
Alevines	hasta 13	8 y 9	7	9	7.6755	1.6755	2.175
Benjamines	hasta 11	6 y 7	6	7	6.6755	1.1755	1.675
Veteranos	60 años	11 y 12	11	12	8.6755	1.6755	2.175

DETALLE DE MAXIMA RAYA ALTA Y COLOCACION DE EMBOQUE



Como puede apreciarse en el presente gráfico, la raya alta máxima a juego libre, para cada una de las categorías que se reseñan, en su cota máxima, no considera el ángulo del emboque.

## CAPITULO X

### CAMPEONATOS DE ESPAÑA

**ARTICULO 27º.** Se entenderán por Campeonatos de España aquellos Torneos de derecho abierto o restringido de las diferentes Categorías, homologadas por la F.E.B. en los que habrá de tenerse en cuenta para la participación, los dos siguientes componentes:

- Representatividad de las diversas Territoriales contendientes.
- Calidad de las diversas Territoriales contendientes.

En cuanto a la participación en dichos Campeonatos, se estará a cuanto sigue:

- 27.1. En todos los casos la mínima representación de todas las Territoriales contendientes habrá de ser respetada, siempre que ésta tenga actividad deportiva y las licencias en vigor mínimas exigidas.
- 27.2. En todas las categorías legalmente reconocidas por la F.E.B. se jugarán los Campeonatos de España a estilo concurso, y a 5 vueltas, en 1 o 2 boleras.

#### UNA BOLERA

Nº jugadores	Dieciseisavos de final	Octavos de final	Cuartos de final	Semifinal	Final
X	X	16	8	4	2

#### DOS BOLERAS

Nº Jugadores	Dieciseisavos de final	Octavos de final	Cuartos de final	Semifinal	Final
X	X	X	8	4	2

27.3. Todos los jugadores habrán de jugar en la misma bolera y en igualdad de condiciones. A partir de los cuartos de final se jugará en la bolera principal.

27.4. Si la participación en cuanto a los números mínimos de actuación en juego, en el total o en cada fase, no llega a los mínimos exigidos, se podrá variar las cantidades en cada fase, en orden de homogeneizar los cortes. Tal circunstancia habrá de ser contemplada en el Reglamento del Torneo.

**ARTICULO 28°. Disposición transitoria.** Quedan derogadas todas las ediciones anteriores del Reglamento de Juego de Bolo-Palma, y cuantas normas y disposiciones contravengan el presente Reglamento.

**ARTICULO 29°. Disposición final.** El presente Reglamento entrará en vigor una vez aprobado por la Asamblea General de la Federación Española de Bolos, y visado por el Consejo Superior de Deportes.

El presente Reglamento de Juego de Bolo-Palma consta de 29 artículos aprobados por la Asamblea General de la Federación Española de Bolos en sesión extraordinaria de fecha 22 de diciembre de 1985, y ratificados por la Comisión Directiva del Consejo Superior de Deportes, en reunión de fecha 30 de octubre de 1986.

En Madrid, a 3 de diciembre de 1986.

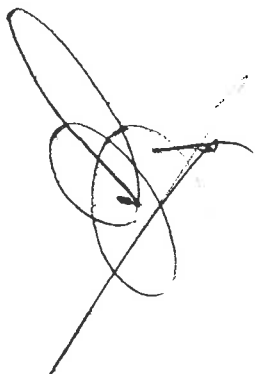
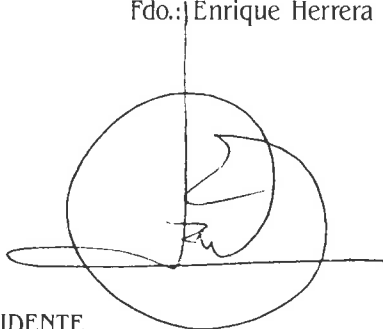
**FEDERACION ESPAÑOLA DE BOLOS**

Vº Bº EL PRESIDENTE

EL SECRETARIO

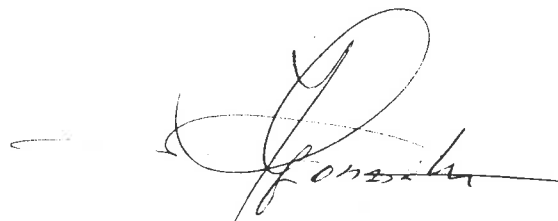
Fdo.: Segundo Eguía Herrera

Fdo.: Enrique Herrera Llata

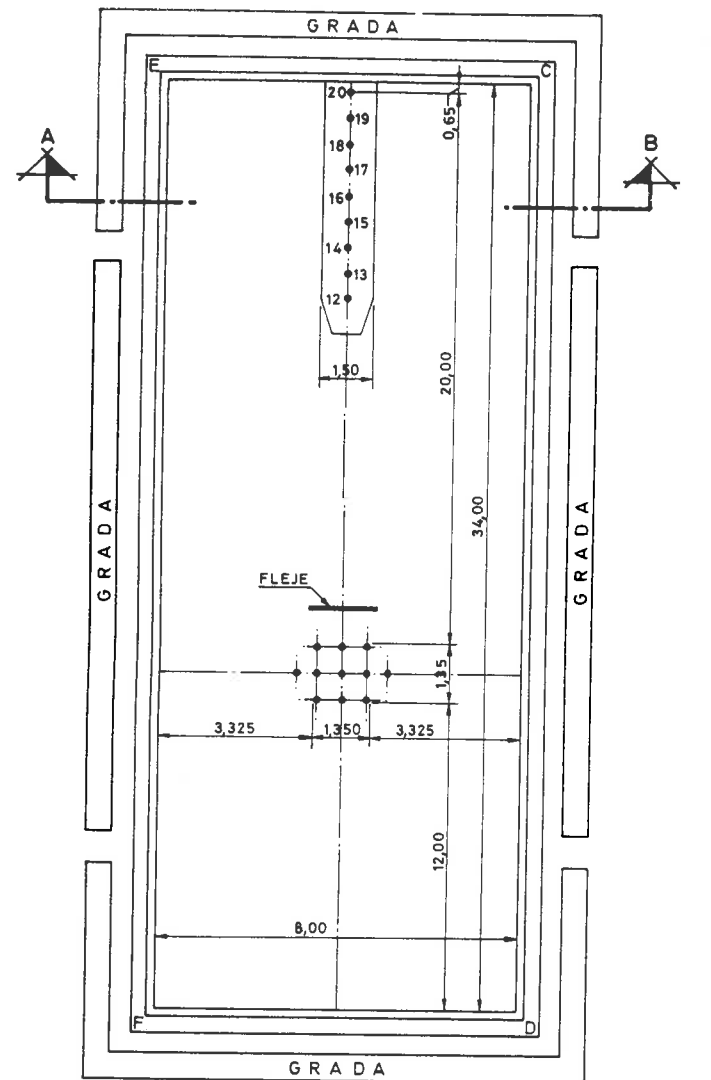



EL VICEPRESIDENTE

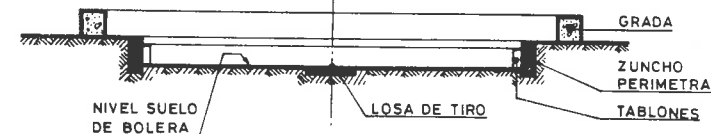
Fdo.: Jaime González González

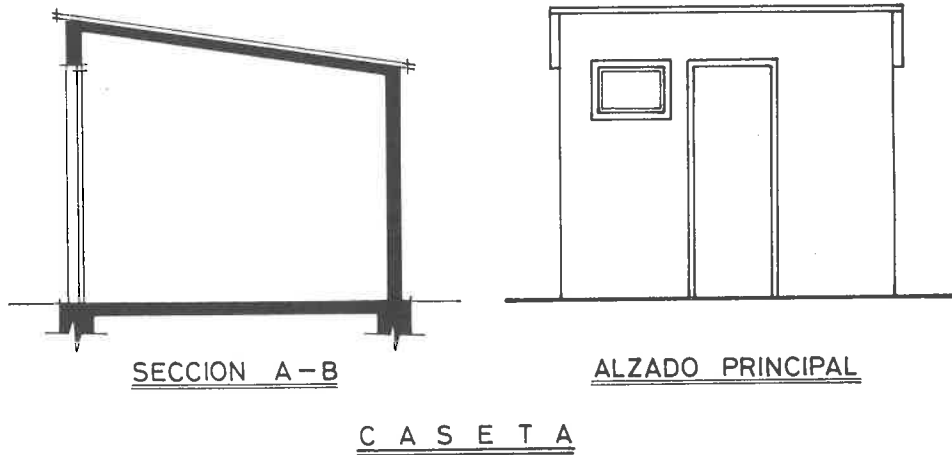
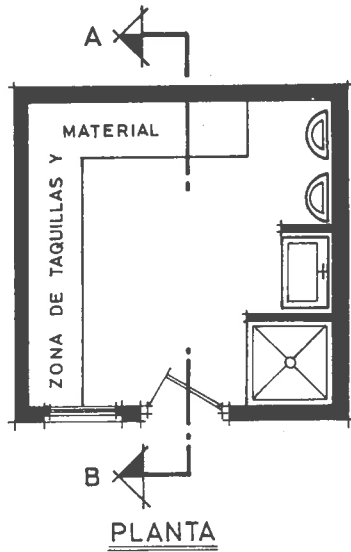


**BOLERA ELEMENTAL**



**SECCION A-B**





**CASETA-VESTUARIO:** La caseta-vestuario que cumple la misión de guarda de material deportivo, bolos, bolas y demás utensilios de utilidad, habrá de habilitar el espacio suficiente para la perfecta conservación de los mismos.

Se habilitará en la misma taquillas para socios o jugadores, en número a determinar en función del número de practicantes de los Clubs.

Se hace aconsejable asimismo, se disponga de ducha y lavabo.

**ARTICULO N°** \_\_\_\_\_ Modificado en Asamblea General de la F.E.B.  
de fecha \_\_\_\_\_

NUEVA REDACCION:

---



---



---



---

**ARTICULO N°** \_\_\_\_\_ Modificado en Asamblea General de la F.E.B.  
de fecha \_\_\_\_\_

NUEVA REDACCION:

---



---



---



---

**ARTICULO N°** \_\_\_\_\_ Modificado en Asamblea General de la F.E.B.  
de fecha \_\_\_\_\_

NUEVA REDACCION:

---



---



---



---

**ARTICULO N°** \_\_\_\_\_ Modificado en Asamblea General de la F.E.B.  
de fecha \_\_\_\_\_

**NUEVA REDACCION:**

---

---

---

---

**ARTICULO N°** \_\_\_\_\_ Modificado en Asamblea General de la F.E.B.  
de fecha \_\_\_\_\_

**NUEVA REDACCION:**

---

---

---

---

---

**ARTICULO N°** \_\_\_\_\_ Modificado en Asamblea General de la F.E.B.  
de fecha \_\_\_\_\_

**NUEVA REDACCION:**

---

---

---

---

---

**ARTICULO N°** \_\_\_\_\_ Modificado en Asamblea General de la F.E.B.  
de fecha \_\_\_\_\_

**NUEVA REDACCION:**

---

---

---

---

**ARTICULO N°** \_\_\_\_\_ Modificado en Asamblea General de la F.E.B.  
de fecha \_\_\_\_\_

**NUEVA REDACCION:**

---

---

---

---

---

**ARTICULO N°** \_\_\_\_\_ Modificado en Asamblea General de la F.E.B.  
de fecha \_\_\_\_\_

**NUEVA REDACCION:**

---

---

---

---

---



**ARTICULO N°** \_\_\_\_\_ Modificado en Asamblea General de la F.E.B.  
de fecha \_\_\_\_\_

NUEVA REDACCION:

---

---

---

---

**ARTICULO N°** \_\_\_\_\_ Modificado en Asamblea General de la F.E.B.  
de fecha \_\_\_\_\_

NUEVA REDACCION:

---

---

---

---

---

**ARTICULO N°** \_\_\_\_\_ Modificado en Asamblea General de la F.E.B.  
de fecha \_\_\_\_\_

NUEVA REDACCION:

---

---

---

---

---