

APOYAMOS
AL DEPORTE
DE NUESTRA REGION



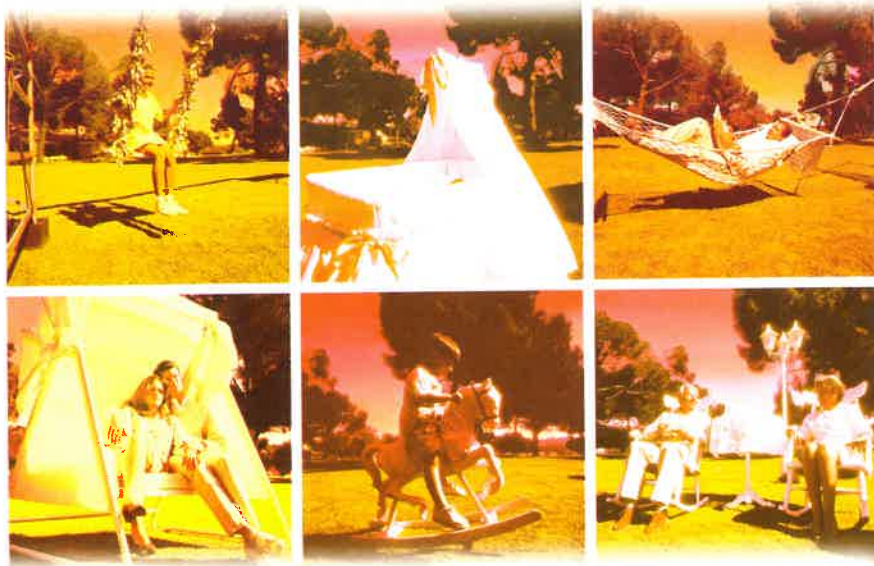
CAJA CANTABRIA

REGLAMENTO DE JUEGO DE BOLO - PALMA



FEDERACION ESPAÑOLA DE BOLOS

GENTE SEGURA



Con toda tranquilidad.

- Seguros de Hogar • Seguros de Vida
- Seguros de Automóvil

CON TODA SEGURIDAD,
CON PLENA CONFIANZA.



SegurCantabria
CORREDURIA
DE SEGUROS



REGLAMENTO DE JUEGO DE BOLO PALMA



FEDERACION ESPAÑOLA DE BOLOS

1994

TEXTO Y GRAFICOS:
Reglamento de la F.E.B. de 1985 y modificaciones
aprobadas en Asambleas posteriores.

EDITA:
Federación Española de Bolos
Fernando El Católico, 54 - Bajo dcha. 28015 Madrid

Coordinación:
José Angel Hoyos y F. C. B.

Portada y Maquetación:
José Luis Camino

Depósito Legal: SA-384-1994

Imprenta:
J. Martínez, S. L.
Santander

INDICE

<u>PAGS.</u>	
5	PREAMBULO
7-10	Cap. I. GENERALIDADES DEL JUEGO Arts. 1 al 6
11-14	Cap. II. CAMPO DE JUEGO Arts. 7 al 10
15-21	Cap. III. ELEMENTOS DE JUEGO Art. 11
23-25	Cap. IV. SISTEMAS DE JUEGO Arts. 12 al 15
27-44	Cap. V. REGLAS DEL JUEGO Arts. 16 al 20
45-46	Cap. VI. REGLAS PARA LA LIMPIEZA EN LA EJECUCION DEL JUEGO Art. 21
47-49	Cap. VII. VALORACION DE LAS JUGADAS Arts. 22 y 23
51-52	Cap. VIII. JUGADAS IRREGULARES-VALIDACION Art. 24
53-54	Cap. IX. CATEGORIAS DE LOS JUGADORES Arts. 25 al 27

PREAMBULO

Debe apreciarse que ningún código de Reglas o Leyes que gobiernen un deporte ha adquirido tal perfección como para afrontar todas las situaciones o alternativas posibles del mismo. El Reglamento que encauza el juego de Bolo Palma no es una excepción.

Acontecimientos inusitados o situaciones no previstas en esta reglamentación pueden llegar a producirse. Será 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 solución que refleje una amplia y total imparcialidad de criterio.

CAPITULO I

GENERALIDADES DEL JUEGO

ARTICULO 1. El juego de Bolo Palma 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 2. Jugador de Bolo Palma 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 la bola del suelo y colocarla 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 la bola pueden ser estudiados en los tres tiempos señalados en las figs. 1 y 2.

ARTICULO 3. El juego consta de las siguientes fases:

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 embocar.

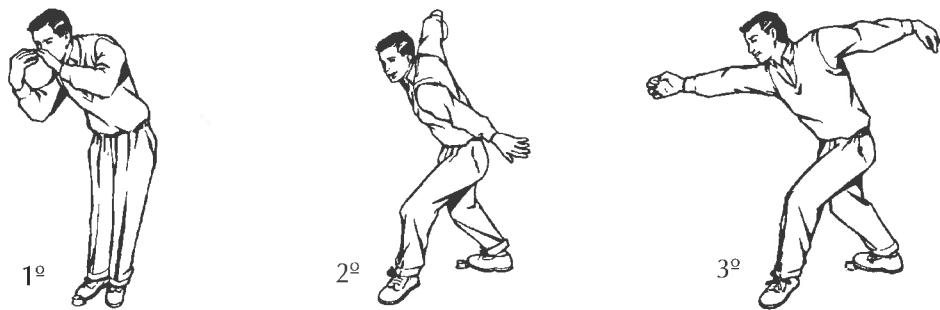


Fig. 1. Tirando a la mano.



Fig. 2. Tirando al pulgar.

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 y hacia la caja, con el objeto de hacer juego, esto es:

3.2.1 Derribar bolos.

Las dos fases, **tirar y birlar**, forman juntas una tirada, que es la parte más simple de que se compone el juego de Bolo Palma.

ARTICULO 4. Para facilitar que la bola desvíe su trayectoria y conseguir así unas mayores probabilidades de embocar o derribar mayor número de bolos, ésta tiene que ser "trabajada".

Bola trabajada es aquélla que lleva efecto o movimiento de rotación. El 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 A la mano (giro en sentido inverso a las agujas del reloj). Si el emboque está situado 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 Al pulgar (giro en el mismo sentido que las agujas del reloj). Si el emboque que está situado 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 enseñar.

ARTICULO 5. Se denomina emboque al bolo más pequeño de los diez que conforman el juego, y tiene por objeto señalar la jugada máxima y de mayor perfección del juego, y además, el efecto que hay que dar a las bolas desde el tiro.

5.1 Emboque: Es la jugada máxima y de mayor perfección del juego. Consiste en conseguir que la bola lanzada desde el tiro, después de derribar necesariamente el primer bolo de la fila del medio, y sin haber derribado previamente ningún otro, desvíe su trayectoria hacia el emboque, en la forma que contempla el artículo 17.2

Existen dos clases de emboque:

5.1.1 Emboque limpio: Es el conseguido con una bola que, después de derribar el primer bolo de la fila del medio, desvíe su trayectoria hasta conseguir hacer emboque.

5.1.2 Emboque sucio: Es la jugada conseguida por la bola que, después de derribar el primer bolo de la fila del medio, sea ayudada por otros bolos situados en zona nula (plantados o derribados) para conseguir emboque.

ARTICULO 6. Antes de comenzar el juego, se procederá a marcar la raya en la zona denominada campo de birle.

6.1 Raya: La definiremos como surco o línea lo suficientemente visible, en el campo de birle.

En la práctica, y por aplicación del **artículo 18.2.2.c**, se convierte en una franja de superficie cuyo ancho, igual al radio del emboque, es de 25 mm.

Las rayas dividen a la bolera en dos zonas:

6.1.1 Zona válida: Es la superficie comprendida entre la raya y la banda tope de birle.

6.1.2 Zona nula: Es la superficie comprendida entre la raya y la banda tope de tiro. La zona nula queda sujeta a cuanto viene reglamentado en el **artículo 19: Estacazo**.

CAPITULO II

CAMPO DE JUEGO

ARTICULO 7. 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 debe 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 enseñar.

ARTICULO 8. La bolera estará limitada por tablones de madera de altura suficiente como para impedir la salida de las bolas. Deberá ser obligatoriamente de forma rectangular, por lo menos desde 2 metros antes de la línea AF hasta la banda tope de birle, línea RK.

La superficie de los tablones, en su zona de impacto, será lo suficientemente lisa para que no desvíe el rebote natural de las bolas.

Estos tablones forman cuatro bandas: (fig. 3)

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.

ARTICULO 9. Las dimensiones de la bolera, de forma rectangular, serán en atención a la categoría de las Peñas, de las siguientes medidas, si bien se aconseja la construcción de la bolera máxima (34 x 8 m).

CATEGORIA	LARGO		BIRLE		ANCHO	CAJA	ULTIMO
	Máx.	Mín.	Máx.	Mín.			
Liga Nacional	34	32	12	10	8	1,351	20
Primera	33	31	12	10	8	1,351	19
Segunda	32	30	12	10	8	1,351	18
Tercera	30	28	12	10	8	1,351	16
Aficionados	29	27	12	10	8	1,351	15
Veteranos	24	24	9	9	8	1,351	13
Juveniles	31	29	12	10	8	1,351	17
Cadetes	26	26	10	10	8	1,351	14
Infantiles	21	21	8	8	8	1,351	11
Alevines	18	18	7	7	8	1,351	9
Benjamines	15	15	6	6	8	1,351	7

En todos los casos habrá un margen de 0,649 m desde el último tiro a la banda tope de tiro.

Las medidas reseñadas anteriormente se entienden en metros y deberán tomarse por cotas interiores. En razón de la versatilidad en cuanto a su utilización, se aconseja la construcción de la bolera representada en el fig. 4.

ARTICULO 10. Toda bolera deberá constar de tres partes bien definidas:

10.1 Caja: Es la zona 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 1,351 m de lado (fig. 5).

La caja estará situada a una distancia máxima de 12 m de la banda tope de birle y a 3,3245 m de las bandas laterales (mano y pulgar).

10.2 Campo de tiro: Es la zona más grande de la bolera comprendida entre la línea AF y la banda tope de tiro ZV.

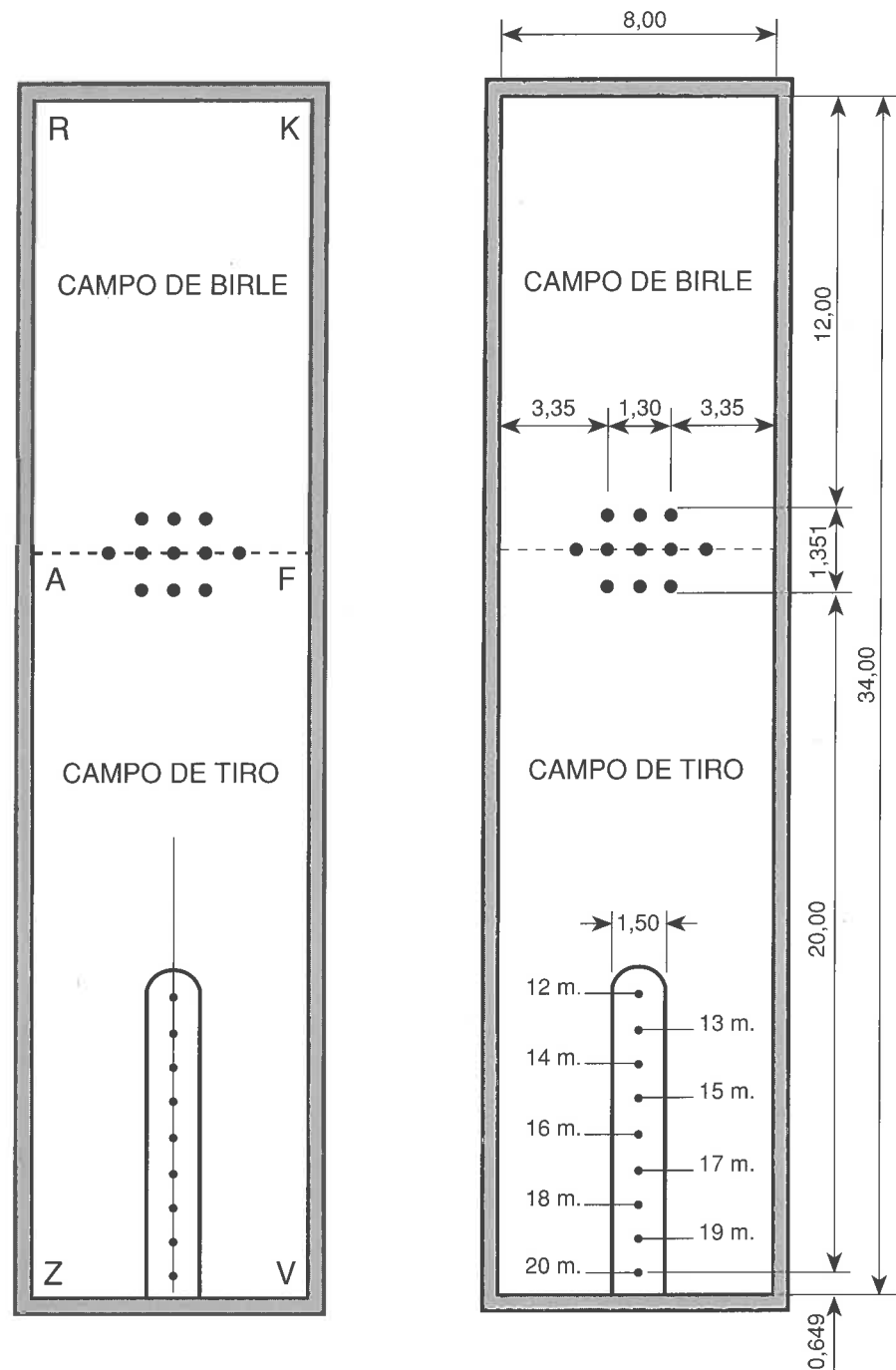


Fig. 3

Fig. 4

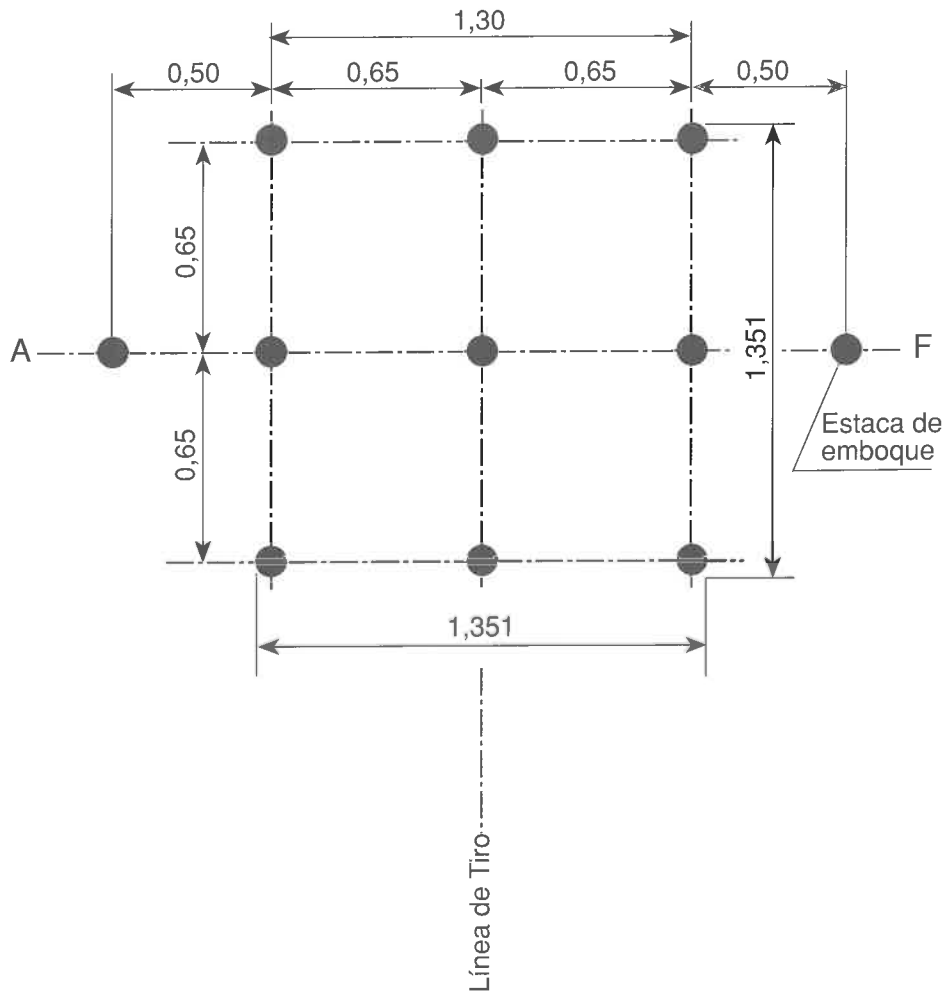


Fig. 5

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 zona de la bolera comprendida entre la misma línea AF y la banda tope de birle RK. Su forma, como ya se ha dicho, será necesariamente rectangular.

CAPITULO III

ELEMENTOS DE JUEGO

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

11.1 Dinámicos.

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 fig.. Se recomienda que los bolos sean de madera de abedul o avellano.

Para jugar se necesitan 9 bolos propiamente dichos, y un bolo más pequeño, llamado emboque. (fig. 6).

Los 9 bolos grandes se plantarán en posición vertical sobre las 9 estacas, de manera que formen 3 filas de 3 bolos cada una (fig. 7), que se denominan, vistas desde el tiro:

- Fila del medio, que es la continuación de la línea de tiro.
- Fila de la izquierda, o de la mano.
- Fila de la derecha, o del pulgar.

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

El peso de los mismos estará comprendido entre 550 y 630 gramos para todas las competiciones oficiales u otras controladas por las federaciones correspondientes.

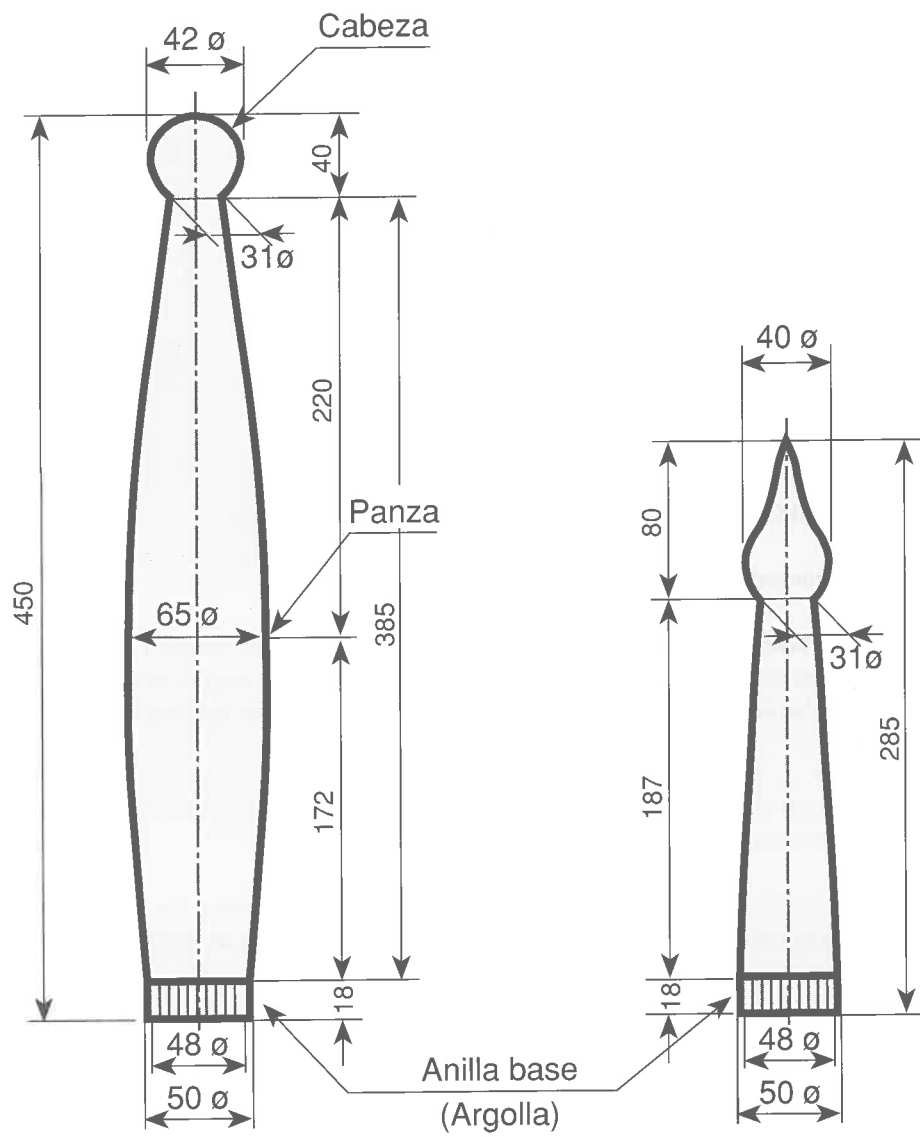


Fig. 6

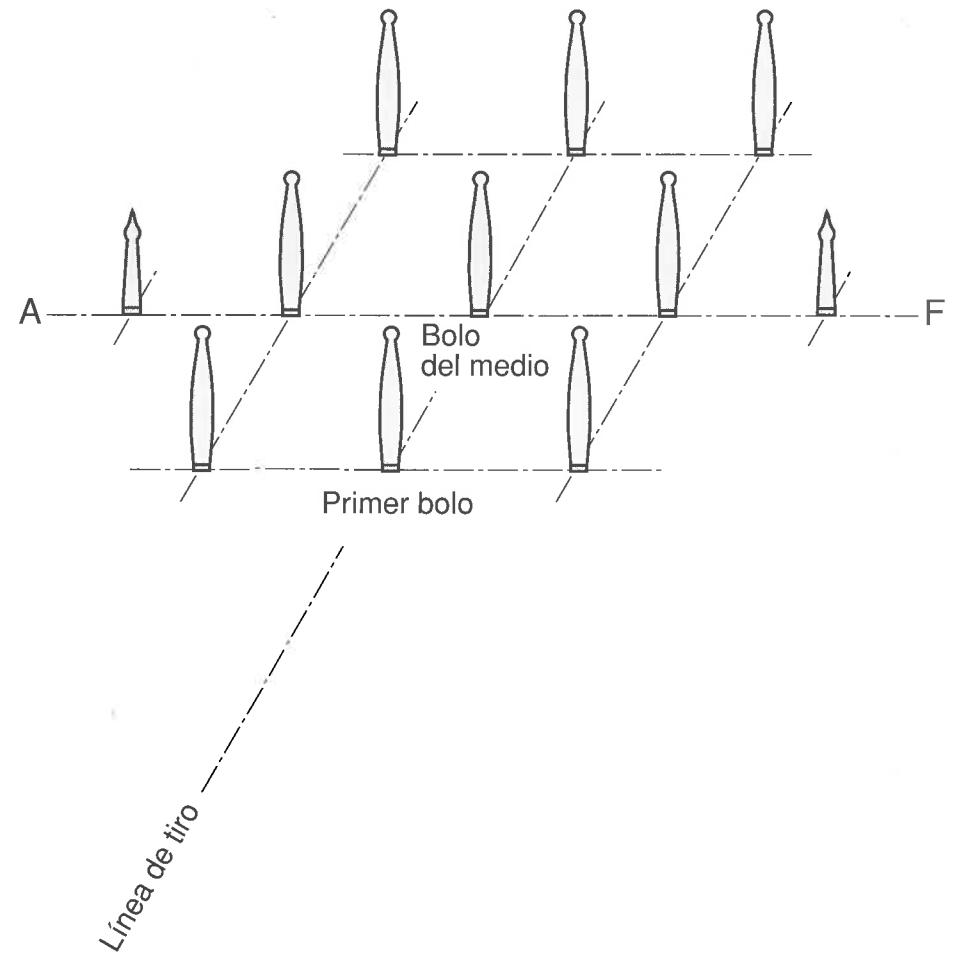


Fig. 7

El bolo pequeño o emboque, en el sistema de concurso, se plantará en la estaca correspondiente. En el sistema de juego libre, el jugador encargado de hacer la raya le plantará encima de ésta y en el lugar que quiera, sujeto a las limitaciones del **artículo 17**.

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 18 cm y mínimo de 12 cm. Las bolas podrán ser lastradas con elementos metálicos.

La diferencia interpolos, será de 2 cm como máximo.

11.2 Estáticos.

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 fijadas y sus secciones serán según se indica en la fig. 8. Para que ofrezcan mayor seguridad, será obligatorio que dichas estacas sean totalmente de hierro, unidas entre sí por unas pletinas del mismo material, y 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 tres estacas cada fila, que determinan la parte de la bolera llamada caja. La separación de las estacas entre sí será de 0,65 m de centro a centro de la sección superior de las mismas.

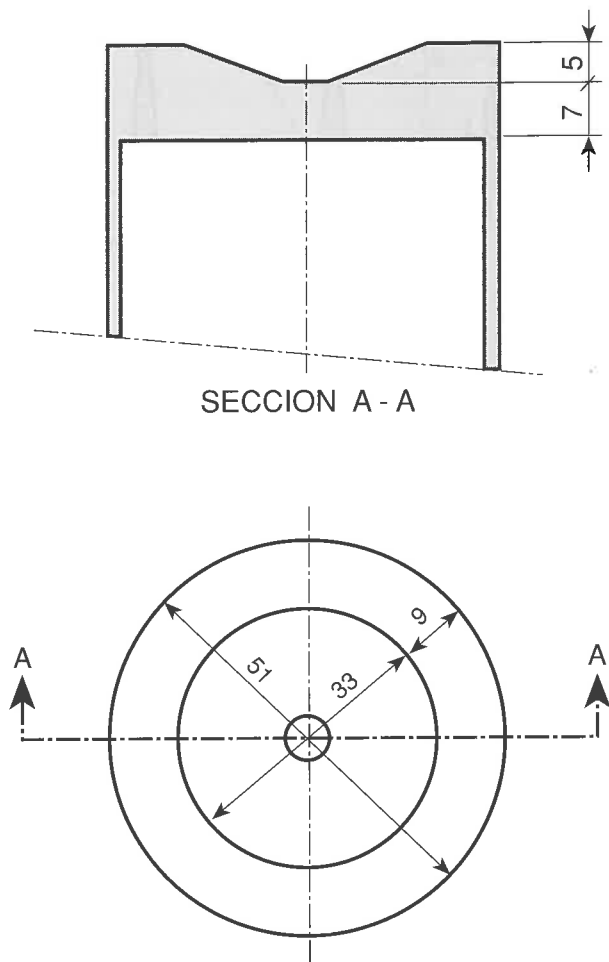


Fig. 8

Adicionalmente se colocarán dos estacas, una a cada lado de la caja, sobre la línea AF, cuyo centro estará a una distancia de 0,50 m 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.

11.2.2 Tiros: Son unas señales en forma de barra cilíndrica con 16 mm de diámetro y 20 mm de altura, colocadas sobre una placa de hormigón de 1,5 m de anchura, bien nivelada, cuyo objeto es fijar el lugar donde el jugador tiene que poner el pie correspondiente para tirar.

11.2.3 Rayas: Irán dibujadas en el campo de birle y serán lo suficientemente visibles.

En las competiciones oficiales, a estilo concurso, han de estar señaladas por una cinta blanca, preferentemente de tela, clavada en el suelo.

En las demás competiciones bastará con que estén señaladas por un pequeño surco, realizado con la punta del emboque.

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

Las rayas, según el **artículo 18.2.2.c**, prácticamente se convierten en una zona con una anchura, entre los bordes que tocan zona válida y nula respectivamente, de 25 mm, es decir, el radio de la base del emboque. Por tal motivo, la raya puede estar señalizada, a concurso, con un hilo o cuerda resistente, siempre que esté colocado en el borde inferior de esa zona de 25 mm, el que verdaderamente separa la zona válida de la zona nula, (fig. 9).

11.2.4 Tablones: Son los materiales que conforman el perímetro de la bolera con objeto de que las bolas no salgan del campo de juego. 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 1,90 m de la línea AF hacia el campo de tiro.

El fleje será realizado en material de hierro (chapa metálica), e irá anclado al suelo de tal forma que los elementos de fijación no sobresalgan de la superficie de la bolera.

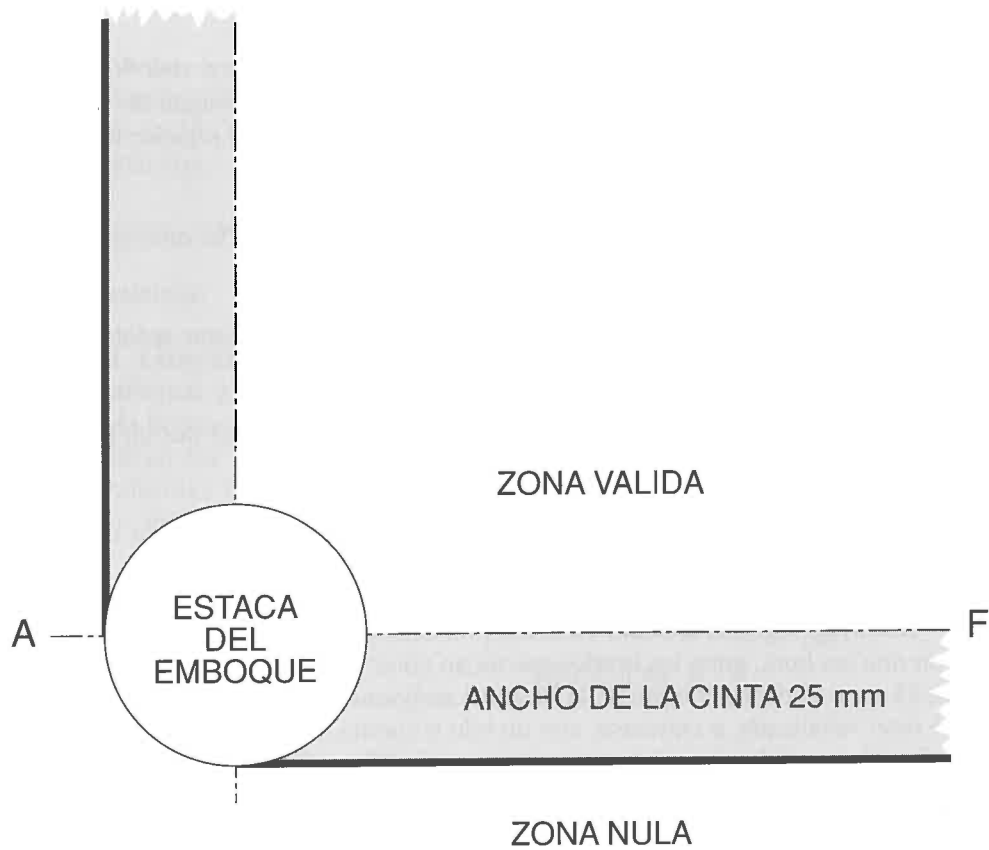


Fig. 9

Las medidas de la chapa metálica serán de 3 a 4 cm de ancho y 0,2 a 0,3 cm de grueso y 1,50 m de largo. Los extremos del fleje estarán colocados equidistantes de las bandas laterales de la bolera. (fig. 10).

11.2.6 Cintas perimétricas: Delimitan el perímetro de la zona de birle, límite máximo desde donde habrá que birlar las bolas, al objeto de evitar contactos en los lanzamientos, en la medida que los mismos puedan provocar lesiones. También pueden señalizarse con una línea marcada sobre el propio terreno.

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 perpendicular a la línea AF.

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

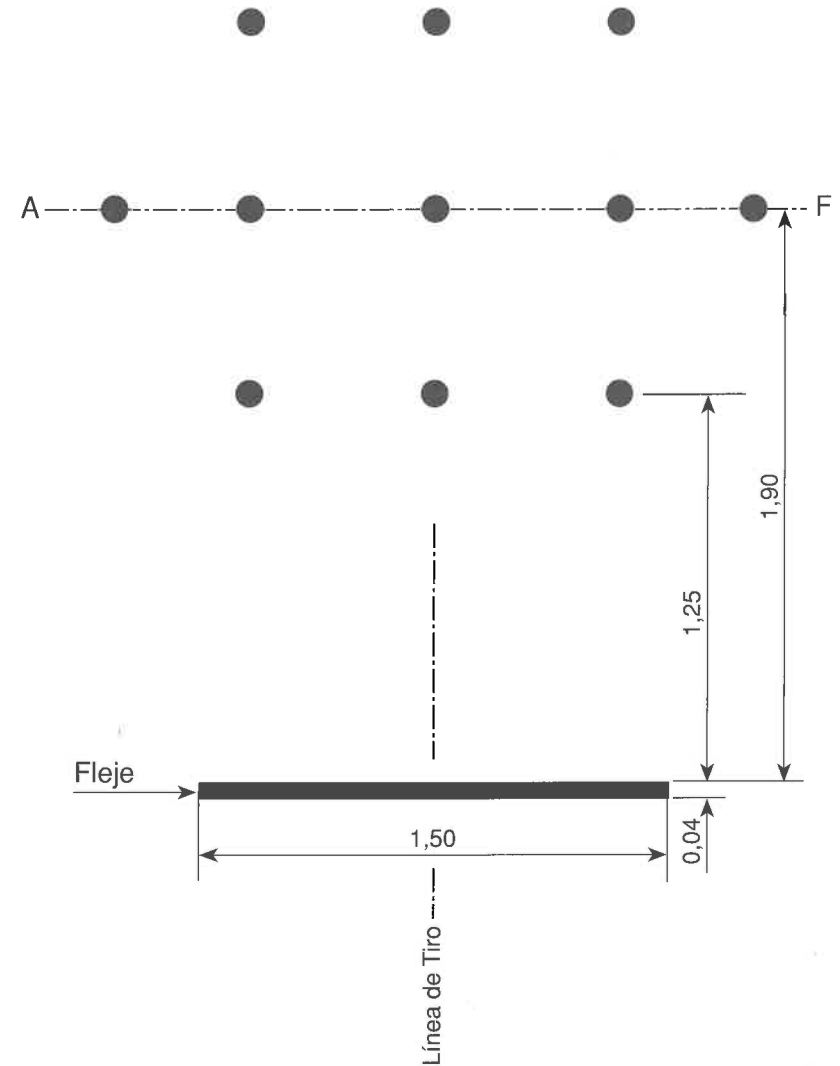


Fig. 10

CAPITULO IV

SISTEMAS DE JUEGO

ARTICULO 12. Se entenderán oficialmente dos estilos de juego:

a) Juego Libre.

b) Juego de Concurso.

ARTICULO 13. Por **Juego Libre** se entiende aquél en el que la distancia de los tiros, la configuración de la raya y el valor del emboque son susceptibles de experimentar variación en cada chico.

Definiciones:

PARTIDA: distancia del enfrentamiento.

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

Cada jugador birlará el mismo número de bolas que lanzó desde el tiro y fueron válidas, pero eligiendo las que crea oportuno y en el orden que quiera, cuando forme equipo con otros jugadores.

El **Juego Libre** se realiza por enfrentamiento entre dos equipos de un número variable de componentes, según la competición, y cuyo desarrollo sería como sigue:

13.1 Apertura de juego:

13.1.1 El Arbitro efectuará un sorteo entre los equipos para comenzar el jue-

go; 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.

13.1.2 El equipo primero señala tiro.

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

13.1.4 Cada equipo efectuará tantas tiradas como sean necesarias para derribar el número de bolos que determinan un chico o cierre del mismo (**artículo 14**).

13.2 Cierre del chico: El cierre o valoración de un chico viene determinado por el total resultante de multiplicar el número de bolas totales del equipo por 5, como determina el **artículo 14**. La consecución de un chico viene determinada por:

13.2.1 Cierre del chico de una sola tirada: El equipo primero efectúa una tirada y se valora de acuerdo con lo estipulado en el **artículo 23**. Si hubiera derribado igual número de bolos, o más, que los 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 dos equipos derribe un bolo más.

13.2.2 Cierre del chico de dos o más tiradas: Cuando ninguno de los dos equipos cierre en la primera tirada, efectuarán tantas tiradas alternativas como fueran necesarias, acumulando los bolos, 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 el 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 un bolo más y, en consecuencia, gane el chico.

13.3 Distancia: Se jugará a tantos chicos como indiquen las bases de cada

competición, siendo a 6 chicos jugados la distancia más utilizada para las competiciones oficiales de Liga y Copa.

ARTICULO 14. El Juego Libre se sujetará al siguiente cuadro, en cuanto al número de jugadores, número de bolas a emplear y cierre de chicos:

Nº Jugadores (equipos)	Nº Bolas por jugador	Nº de bolos para cierre
1	3	20
2	3	35
3	3	45
4	2	40

Y en general, 2 bolas por jugador para equipos de 4 o más jugadores, y para el cierre, 5 bolos por bola para equipos de 3 o más jugadores.

Cuando el equipo esté formado por más de un jugador, cada componente deberá lanzar sus bolas, desde el tiro, consecutivamente.

ARTICULO 15. Por **Juego de Concurso** se entiende aquel en el que todos los participantes deberán actuar en las mismas condiciones de tiro, raya y valor del emboque. Se rige por los siguientes condicionantes:

15.1 El concurso se compone de 8 tiradas, con el siguiente orden:

- a) 2 a raya alta y a la mano
- b) 2 a raya alta y al pulgar
- c) 2 a raya al medio y a la mano
- d) 2 a raya al medio y al pulgar.

15.2 Cada jugador tirará el mismo número de bolas que el indicado en el cuadro de Juego Libre (**artículo 14**).

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

15.4 Cada jugador birlará el mismo número de bolas que lanzó desde el tiro y fueron válidas, pero eligiendo las que crea oportuno y en el orden que quiera, cuando forme equipo con otros jugadores.

Cuando el equipo esté compuesto por más de un jugador, cada componente deberá lanzar sus bolas, desde el tiro, consecutivamente.

CAPITULO V

REGLAS DE JUEGO

1) RAYAS DE JUEGO

ARTICULO 16. Rayas. Las rayas separan la bolera en dos zonas:

16.1 Zona válida: Es la superficie comprendida entre la raya y la banda tope de birle.

16.2 Zona nula: Es la superficie comprendida entre la raya y la banda tope de tiro.

La zona nula queda sujeta a cuanto viene reglamentado en el **artículo 19 (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. 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 (figs. 11 y 12).

16.3.2 Raya alta. Es la que partiendo de la banda lateral coincide con la línea AF hasta 0,50 metros de la caja, donde irá colocado el emboque; de ahí se desvía perpendicularmente hasta encontrar otra línea recta paralela a AF, distante de ella según se indica en el **artículo 27**, continuando sobre ella hasta la otra banda lateral (figs. 13, 14 y 15).

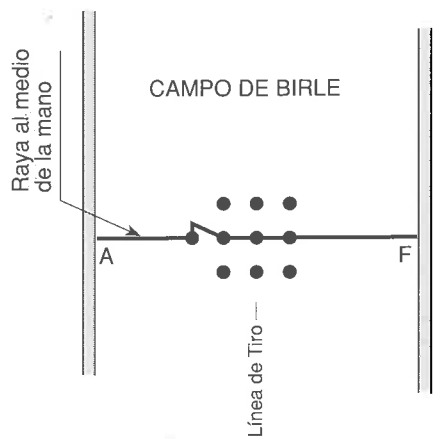


Fig. 11

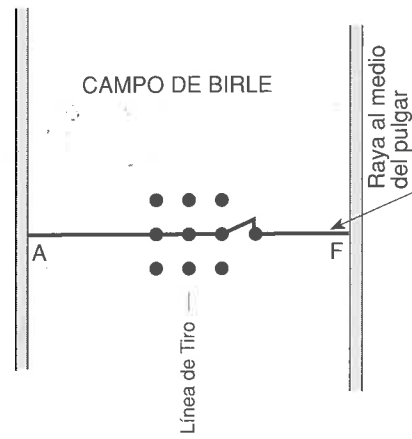


Fig. 12

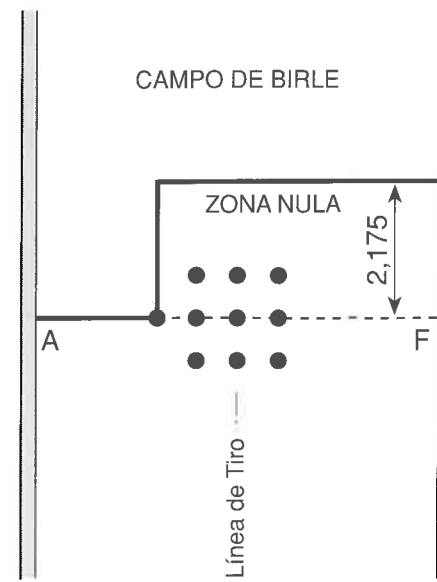


Fig. 14

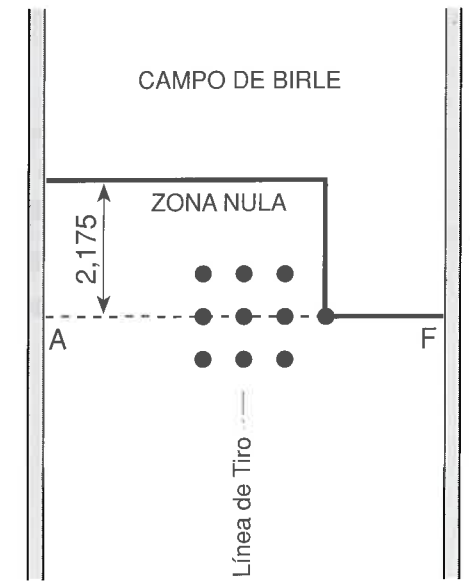


Fig. 15

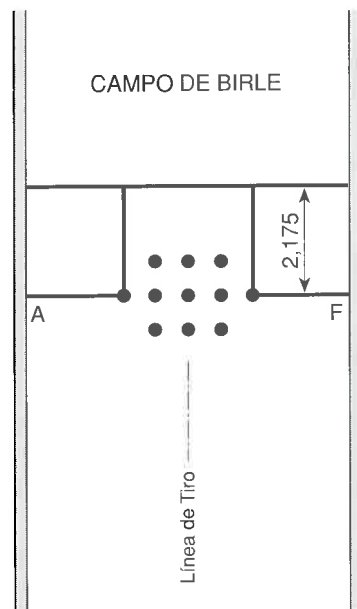


Fig. 13

16.4 Juego Libre:

Todas las rayas tendrán forma variable por elección del jugador encargado de hacerlas, con las siguientes limitaciones:

La raya más baja es la del medio y la más alta la paralela a la misma en el campo de birle y distante de ella según indica el **artículo 27**. Todas las demás rayas serán dibujadas dentro de estos límites.

No serán permitidas las rayas que por su forma impidan sacar emboque, o separen dos zonas nulas, es decir, que la línea imaginaria que une el primer bolo con el emboque no puede encontrar ninguna raya: (figs. 16 y 17).

2) COLOCACION DEL EMBOQUE - ANGULOS Y DISTANCIAS

ARTICULO 17. Para desarrollar la jugada conocida con el nombre de **emboque**, reseñada en el **artículo 5**, y discernir sobre la validez o no del mismo, se estará a cuanto de obligado cumplimiento se dispone.

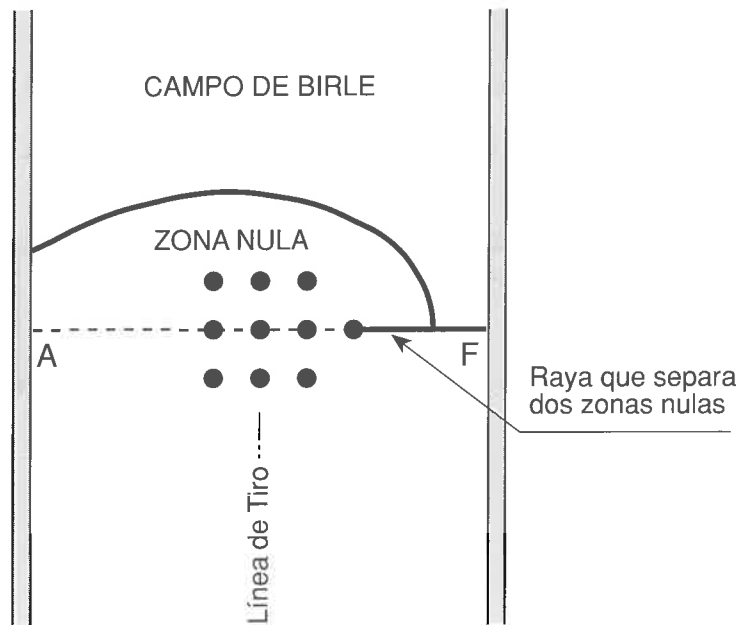


Fig. 16

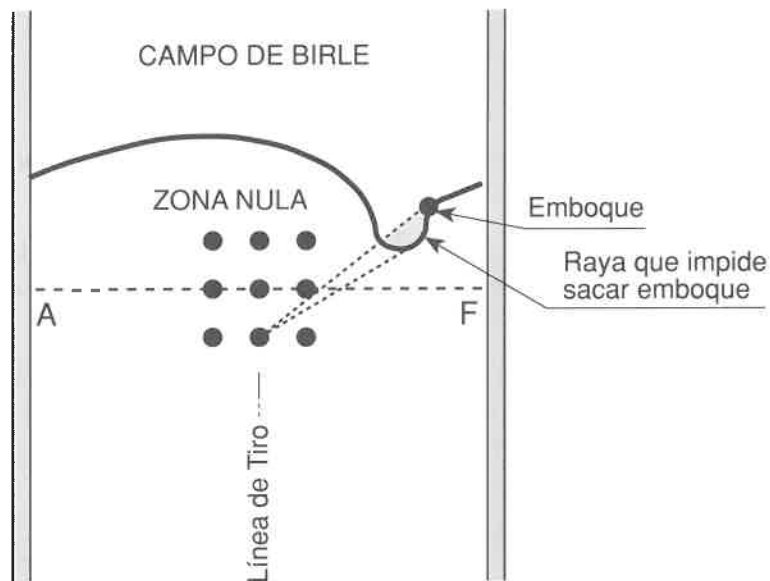
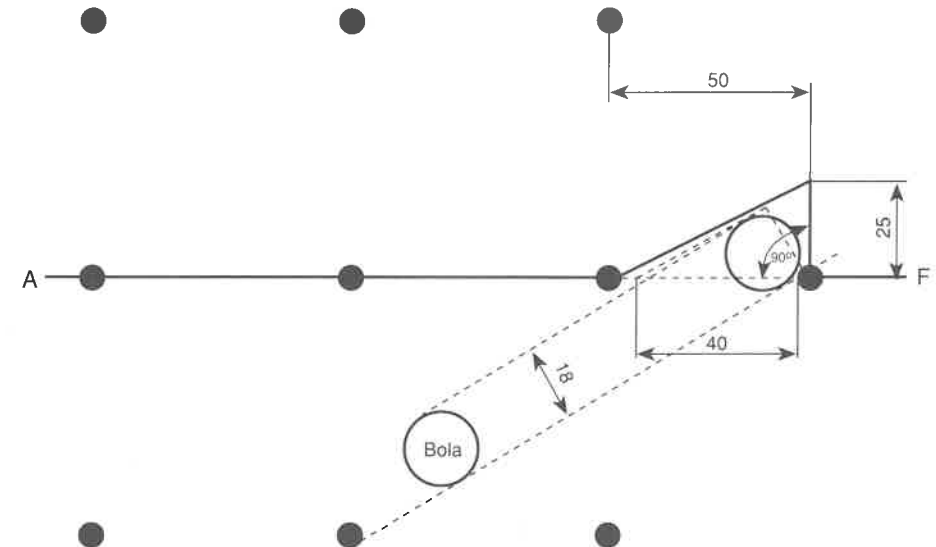


Fig. 17

17.1 Condicionantes:

17.1.1 Filosofía: Toda aquella bola que, una vez tome contacto con el primer bolo de la fila del medio, se dirija directamente hacia el emboque, en el último punto posible de contacto tangencial, no debe encontrar previo a este contacto ninguna zona o raya que la haga pasar, dado que tal circunstancia anularía la jugada.

17.1.2 Nacimiento del ángulo: Como consecuencia de la filosofía anteriormente expuesta, nace el **ángulo del emboque**. Dicho ángulo rompe la continuidad de la raya, formando con ella un triángulo rectángulo (Fig. 18).



Figs. 18

Considerando la jugada de emboque con una bola en su máximo diámetro permitido (18 cm), se establece con carácter general, para todo tipo de rayas:

- En dicho triángulo, el emboque estará situado sobre el vértice del ángulo de 90° .
- El cateto menor, en la perpendicular del emboque, debe ser de 25 cm.
- El cateto mayor, en la zona imaginaria de la línea AF, será de 50 cm.
- A raya alta de concurso no se dibuja el ángulo.

e) Igual situación se produce a Juego Libre cuando el emboque esté situado sobre una raya perpendicular a AF o que forme con ésta un ángulo menor de 90° .

17.1.3 Nulidad del ángulo: En el caso de que la bola se dirija directamente hacia el emboque, y 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, (fig. 19).

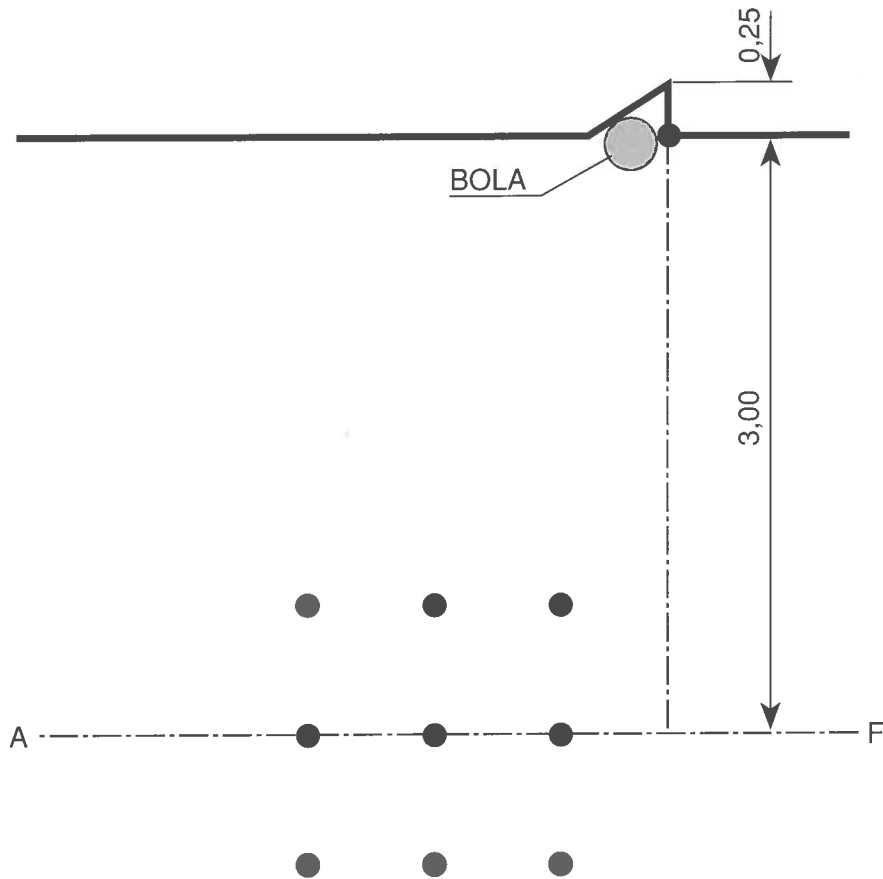


Fig. 19. Detalle de bola válida y anulación del ángulo de emboque, si el emboque no es derribado.

17.1.4. Límites de colocación del emboque: Solamente se podrá colocar el emboque en las zonas comprendidas entre los puntos ABCD y EFGH de la figura, dejando entre el mismo y la banda lateral más próxima una distancia de 30 cm (fig. 20).

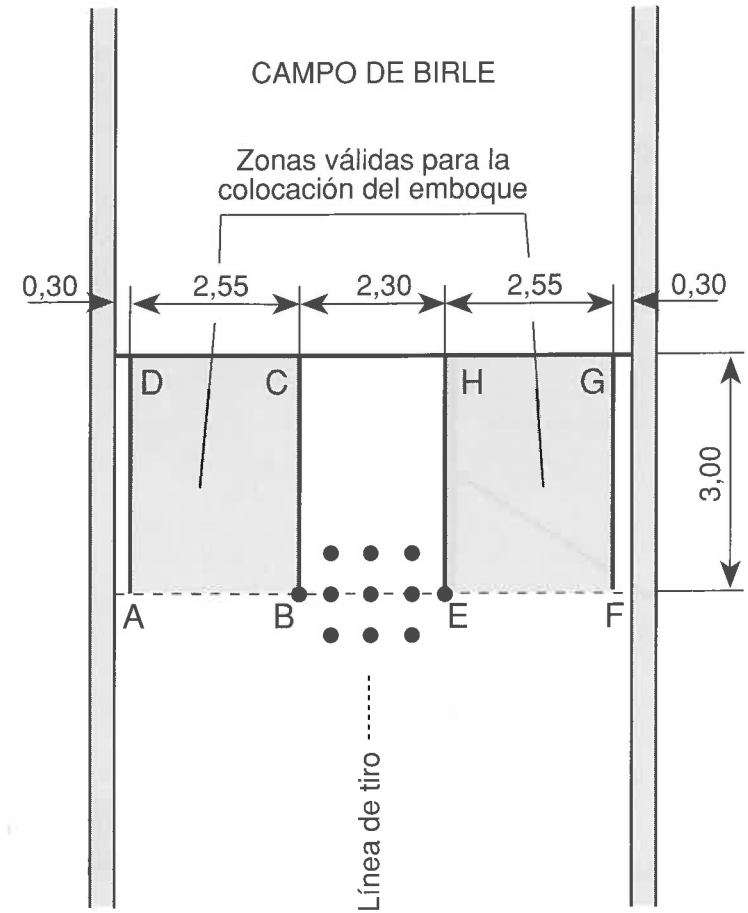


Fig. 20

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

a) 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.c.**

b) Los bolos se consideran a todos los efectos zonas de contacto y derribo.

c) Se observa en las figs. 21 y 22, 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.c., en una superficie de 25 mm de ancho, igual al radio del emboque, lo que ocasiona que la zona EC se convierta en zona de contacto.

d) Por lo tanto, el emboque tendrá una semicircunferencia válida de derribo identificada en las citadas figs. a través de los puntos D, B, y E.

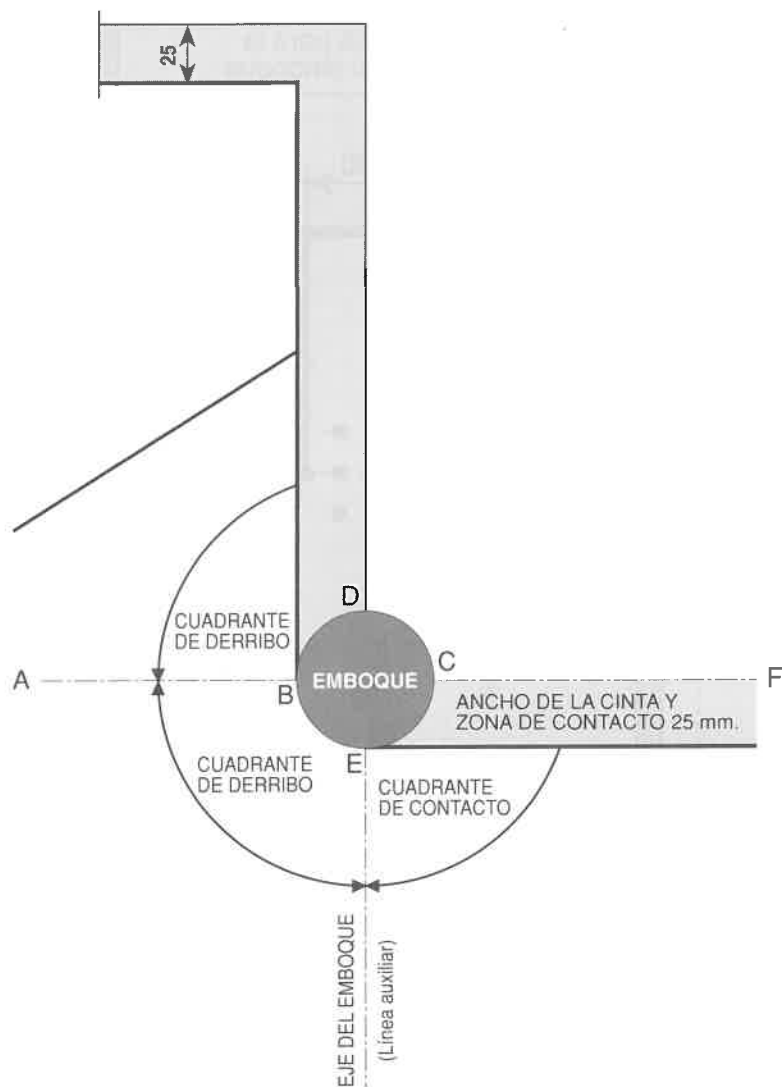


Fig. 21. Emboque por derribo o contacto según cuadrantes.

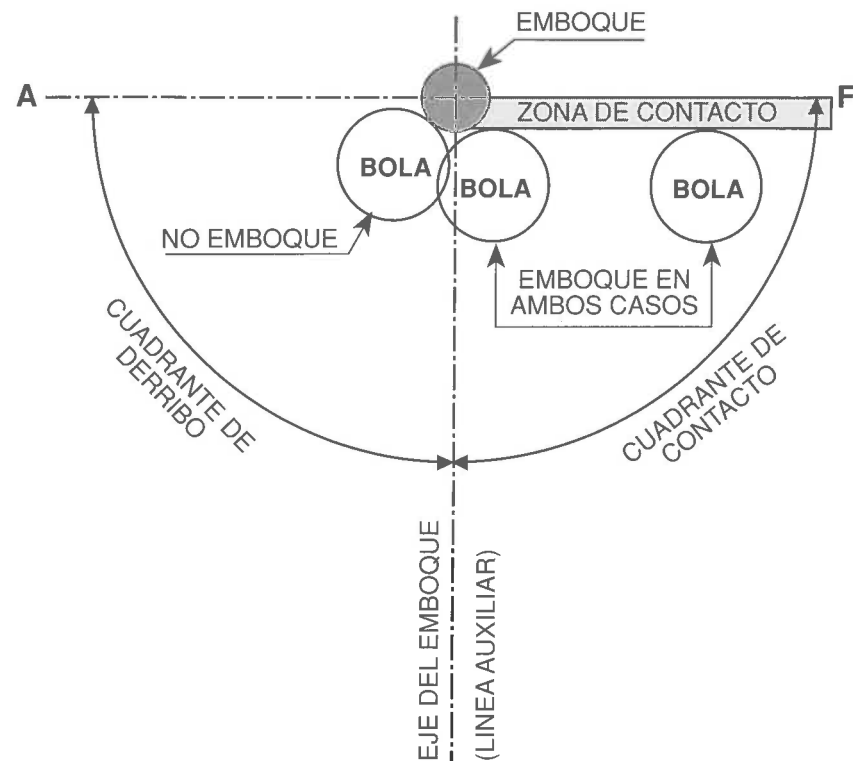


Fig. 22. Emboque por contacto.

17.3 Se considerará conseguido el emboque cuando la bola lanzada desde el tiro, después de derribar el primer bolo de la fila del medio:

a) Desvíe su trayectoria de tal forma que derribe el mismo, sin ser previamente pasa.

b) Desvíe su trayectoria hacia el emboque de tal forma que pase por encima del mismo, en su proyección vertical, sin ser previamente pasa.

c) Desvíe su trayectoria de tal forma que atraviese la raya marcada entre el emboque y la banda lateral más próxima, sin ser previamente pasa.

d) Desvíe su trayectoria de tal forma que, sin atravesar la raya marcada entre el emboque y la banda lateral, se acerque tanto a aquella durante su recorrido, que consiga cubrir tangencialmente la línea más próxima de la citada raya, en función de lo establecido en el artículo 18.2.2.c, sin ser previamente pasa.

Dado que a Juego Libre la raya no tiene 25 mm de ancho, puede ser necesario situar el emboque encima de ella, en el medio, para determinar su validez, si hace contacto con la bola.

3) BOLAS NULAS Y BOLAS VALIDAS

ARTICULO 18. La validez de las bolas que intervienen en las diversas jugadas queda sujeta a los siguientes condicionantes:

a) Todos los elementos de juego, tanto estáticos como dinámicos, intervienen durante el mismo, sin que en ningún caso o jugada puedan ser anulados.

b) El considerando anterior, en la jugada denominada **estacazo**, condiciona su aplicación.

18.1 Bolas nulas: Las bolas nulas están condicionadas por su efecto, por la zona de impacto, o por los bolos derribados.

18.1.1 Se considerarán bolas nulas desde el tiro:

a) Las que llevan efecto contrario al emboque.

b) Aquellas cuyo primer impacto, una vez lanzadas, se produzca en el fleje o parte anterior a éste (**cortas**).

c) Aquellas que, una vez lanzadas, realicen el primer impacto fuera de la caja, más allá de la última línea de bolos (**largas**).

d) Aquellas que, aún siendo su impacto válido, derriben cualquiera de los tres bolos de la fila opuesta al emboque, o el primero de la fila más próxima al mismo, o que entren por los laterales de la caja.

e) Las que infrinjan el **artículo 21.1**

f) Las que se lanzan desde tiro distinto.

18.1.2 Se considerarán bolas nulas desde el birle:

a) Todas aquellas que contravengan lo dispuesto en el **artículo 21.2**

b) Las que incumplan el **artículo 20.3**

c) Las que birle un jugador que no le corresponda (por birlar más bolas que las que tiene válidas desde el tiro).

18.2 Bolas válidas: Las bolas, una vez cumplida la condición previa de no ser nulas, para su juego efectivo habrán de cumplir los condicionantes que vienen establecidos dentro de las Reglas de Juego, y en la parte que afecte a las rayas. A tal efecto se entenderán:

18.2.1 Bolas quedas: Son aquellas que, no siendo nulas, no llegan a pasar la zona válida delimitada por la raya.

18.2.2 Bolas pasas: Son las únicas bolas de juego efectivo que cumplen las siguientes condiciones:

a) No ser nulas.

b) Que pasando por la caja, lleguen a lo largo de su trayectoria a zona válida, con independencia del lugar en que queden al final de la misma.

c) Que sin llegar a entrar en la zona válida, cubran raya, o estén tan próximas a la misma, que toquen el emboque si se planta éste de tal manera que la raya pase por el centro de su base.

Teniendo en cuenta que el radio de la circunferencia del emboque en su base es de 25 mm. se origina una superficie de dicha anchura que se considera en la práctica, la raya.

d) Que lleguen a tocar el bolo o estaca que haga raya.

e) Que lleguen a tocar el emboque.

f) Que cumplan las condiciones de bola pasa establecidas para la jugada denominada "estacazo" en el **artículo 19**.

g) Que lleguen a tocar el bolo derribado que estuviese tocando la raya, y procediendo a retirar éste, resultara que no pudiera plantarse de tal forma que la raya pase por el centro de su base.

ARTICULO 19. Estacazo. Se considera jugada de "estacazo" cuando la bola lanzada desde el tiro, al caer, lo hace 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.

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

19.1 Bola pasa: La bola queda antes de la línea AF, y dentro del cuadrante limitado por la línea de tiro y la banda del emboque (cuadrante del emboque). (fig. 23).

19.2 Bola pasa: La bola queda antes de la línea AF, y dentro del cuadrante del emboque. (fig. 24).

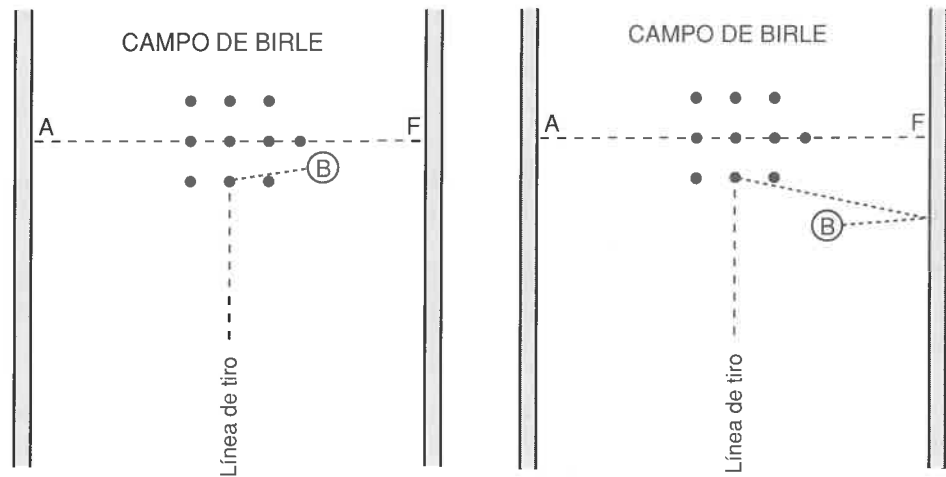


Fig. 23

Fig. 24

19.3 Bola pasa: La bola 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 del emboque, lo que supone la eliminación teórica del tablón, ya que la bola se birla en el lugar donde queda, (fig. 25).

19.4 Bola pasa: La bola que, tras el estacazo hacia el lado del emboque, toque en el primer bolo de la fila de afuera y vuelva al cuadrante opuesto al emboque, (fig. 26).

19.5 Bola pasa: La bola cubre tangencialmente la línea imaginaria que traza desde el tiro pasa por el centro de las estacas de la fila del medio, (fig. 27).

19.6 Bola pasa: La bola queda situada en el cuadrante del emboque, pasando por la zona del cuadrante opuesto, y debido solamente al efecto de la misma, (fig. 28).

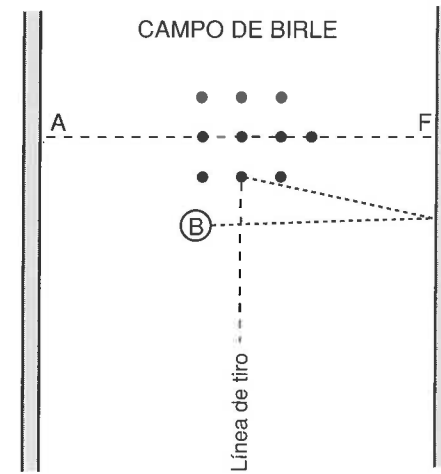


Fig. 25

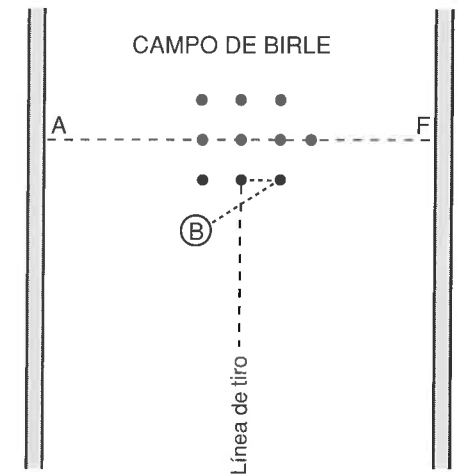


Fig. 26

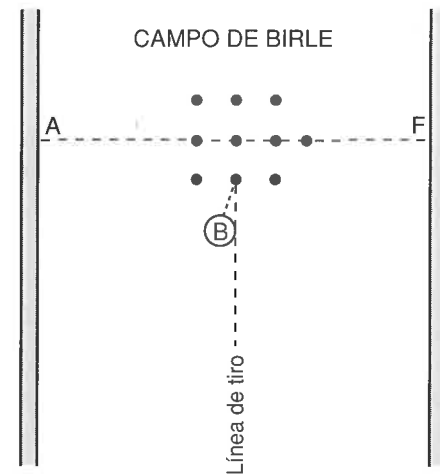


Fig. 27

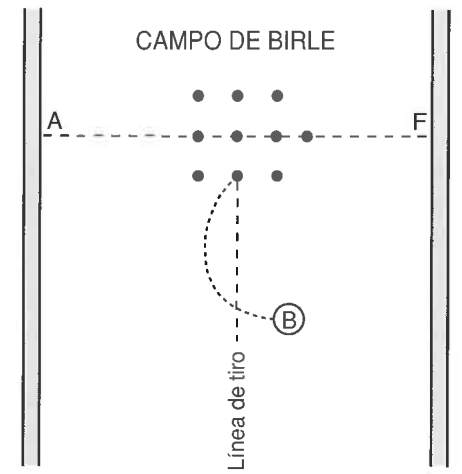


Fig. 28

19.7 Bola queda: La bola queda antes de la línea AF y dentro del cuadrante opuesto al emboque, (fig. 29).

19.8 Bola queda: La bola queda antes de la línea AF, y dentro del cuadrante opuesto al emboque, (fig. 30).

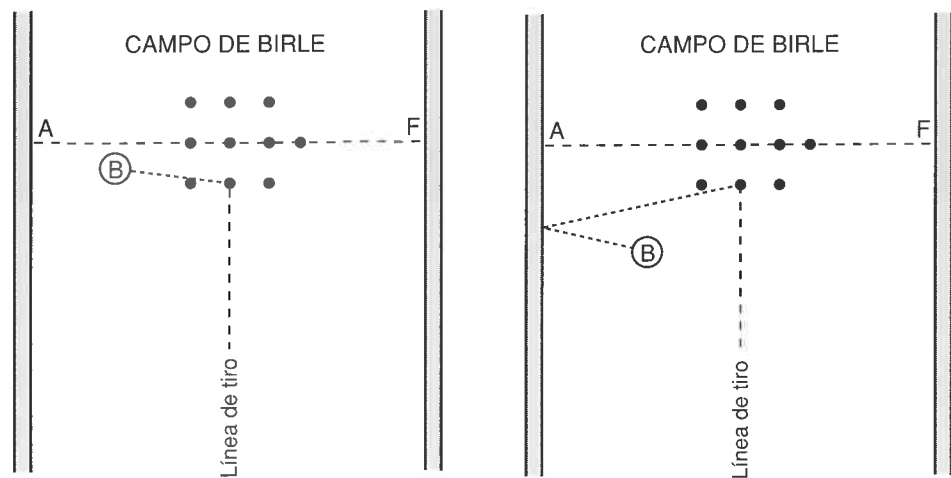


Fig. 29

Fig. 30

19.9 Bola queda: La bola queda antes de la línea AF, y dentro del cuadrante del emboque, al rebotar en el tablón. No obstante, y de no existir tablón, la bola quedaría en dicho cuadrante, lo que supone la eliminación teórica del tablón, (fig. 31).

19.10 Bola queda: La bola que, tras el estacazo al lado contrario al emboque, toque el primer bolo de la fila de afuera y vuelva al cuadrante del emboque, (fig. 32).

19.11 Bola queda: La bola queda antes de la línea AF y dentro del cuadrante opuesto al emboque, aunque en su trayectoria, y solamente por su propio efecto, haya pasado por el cuadrante del emboque, (fig. 33).

19.12 La bola supera la línea AF y por lo tanto no es estacazo, Su validez vendrá determinada por los condicionantes de la raya, (fig. 34).

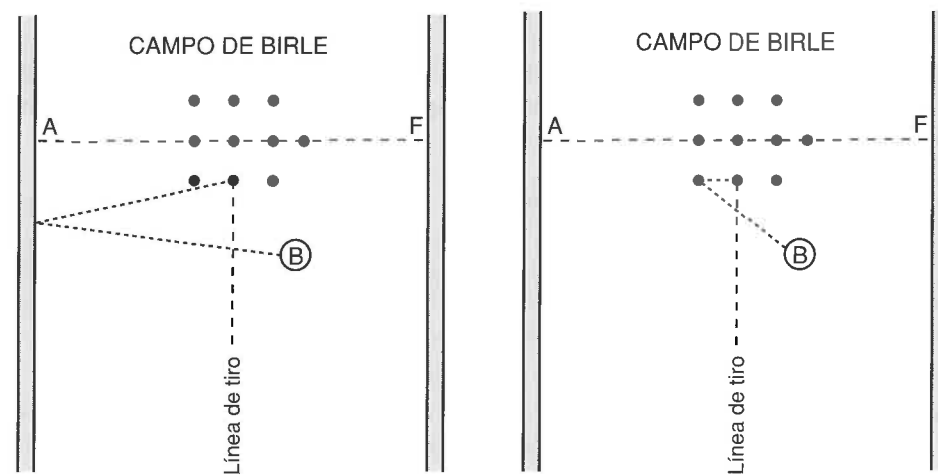


Fig. 31

Fig. 32

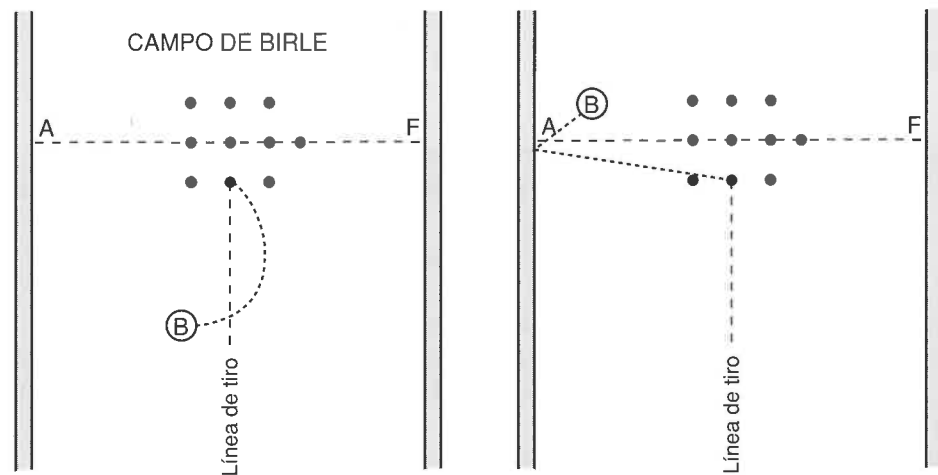


Fig. 33

Fig. 34

4) EJECUCION DEL BIRLE

ARTICULO 20. Una vez lanzadas las bolas desde el tiro y situadas las válidas y pasas 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:

20.1.1 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. (fig. 35).

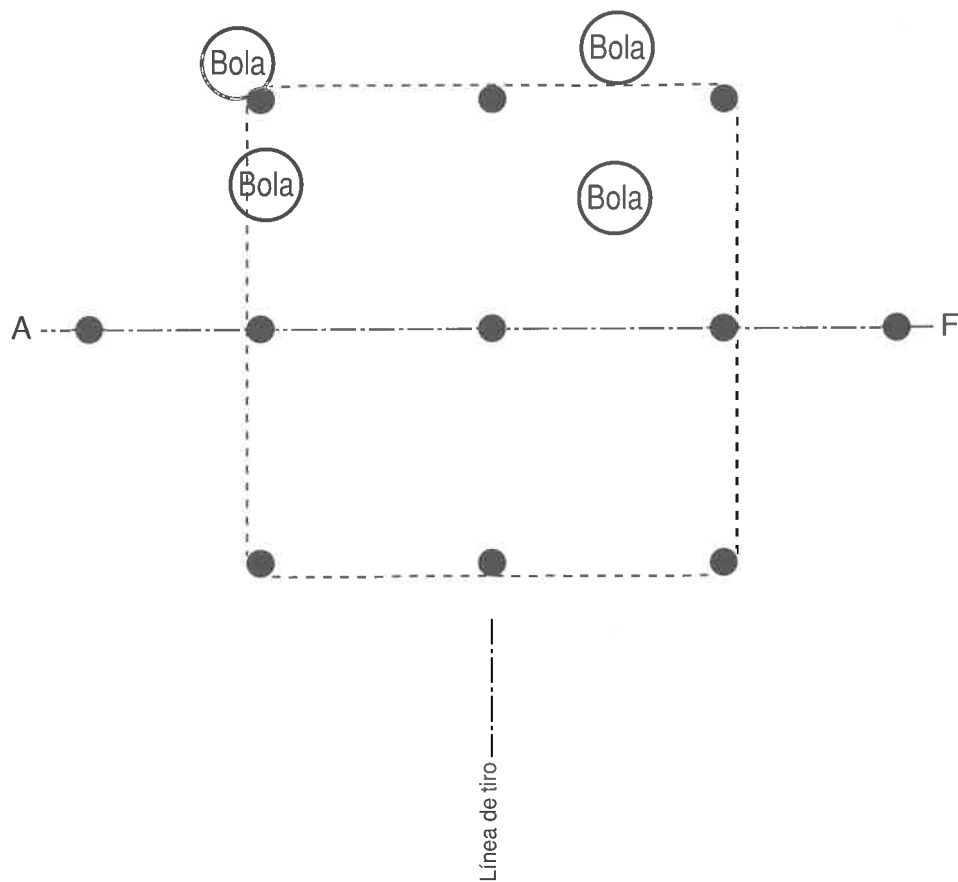


Fig. 35. Detalle de bolas de caja.

20.1.2 Las bolas pasas que por cualquier causa quedasen en zona nula, serán señaladas en el lugar que ocupan, y se retirarán provisionalmente para que no impidan el paso de las demás. En el presente apartado quedan incluidas las bolas mencionadas en el **artículo 18.2.2.c**.

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 Se denominan "bolas de siega" a las que queden tan cerca de la caja que el jugador llegue a alcanzar los bolos con la mano. Ante estas bolas el jugador puede optar por birlarlas como siega o como las demás bolas del birle.

20.2 Lugares del birle:

20.2.1 Las bolas, en general, serán birladas desde el mismo lugar en que están situadas en el campo de birle.

20.2.2 Las bolas consideradas de caja serán birladas por el jugador desde el lugar que éste considere oportuno.

20.2.3 Las bolas referidas en el **artículo 20.1.2** serán birladas por el jugador desde el lugar donde quedaron señaladas.

20.2.4 Las bolas referidas en el **artículo 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 la punta del pie de la mano que no juega en el lugar donde se encuentra la bola, ejecutándola de acuerdo con lo establecido en el **artículo 21.2.5**.

20.3.2 Si un jugador estimara que alguna bola le estorba para birlar otras primero, puede, previo consentimiento del Arbitro, retirar provisionalmente la misma señalando el lugar que ocupa. La bola apartada por estos motivos quedará 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, salvo autorización del Arbitro.

20.3.5 Si dos o más jugadores cogen su bola al mismo tiempo, por error y sin intencionalidad, el Arbitro colocará las bolas en el suelo, iniciando el birle de esas bolas y cada jugador con la bola que antes había cogido.

20.3.6 Igualmente, si un jugador coge una bola para ejecutar el birle, y ya ha birlado sus bolas válidas, podrá pedir al Arbitro que coloque la bola en el suelo para que un compañero la pueda birlar.

20.3.7 Tanto en el birle como en el tiro, si el Arbitro se apercibe de que el jugador que va a lanzar la bola no se encuentra en la posición correcta o no le corresponde esa bola, deberá avisarle del error y no esperar al lanzamiento para posteriormente anularle la bola.

CAPITULO VI

REGLAS DE APLICACION PARA LA LIMPIEZA EN LA EJECUCION DEL JUEGO

ARTICULO 21. 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:

a) Amonestación o anulación de la bola.

b) Tres bolas anuladas en la misma partida o concurso supondrá la descalificación del jugador.

21.1 En el tiro:

21.1.1 La punta del pie correspondiente al brazo que juega se colocará pegada al tiro, por detrás.

21.1.2 La punta del 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 10 cm.

21.1.3 No se 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 La punta del pie correspondiente al brazo que juega se colocará siempre detrás de la bola en dirección a la caja, en los lugares donde quedaron para birlar.

21.2.2 En el momento de lanzar la bola, el jugador no podrá moverse en ninguna dirección, ni separar del suelo la punta del pie de la mano que juega.

21.2.3 El jugador 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 El jugador siempre empleará en el birle la misma mano usada desde el tiro.

21.2.5 El jugador, al segar, no podrá poner ningún pie ni parte de él dentro de la caja, estando obligado a retener la bola hasta derribar con ella los dos primeros bolos, y a soltarla inmediatamente después. En el resto de las bolas del birle no podrá introducir en la caja ni el pie ni la mano.

21.2.6 El jugador no podrá plantar los bolos para evitar que éstos sean colocados de forma ventajosa, pudiendo pedir al Arbitro que sean plantados correctamente.

CAPITULO VII

VALORACION DE LAS JUGADAS

ARTICULO 22. Bolos derribados:

22.1 Para que un bolo se considere derribado por efecto del choque de la bola que no sea nula, o por 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 Para que el emboque se considere derribado por efecto del choque de la bola que no sea nula, y una vez haya derribado el primer bolo de la fila del medio, 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 el contacto entre los mismos, tanto desde el tiro como desde el birle, tendrá el valor de una unidad.

23.2 Cuando una bola lanzada desde el tiro o el 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.

23.4 El valor del emboque en el Juego Libre estará comprendido entre diez y las unidades necesarias para cerrar el chico (**artículo 14**), con las siguientes limitaciones:

Para determinar el valor mínimo y máximo del emboque, se hace preciso trazar la línea imaginaria que une el centro de la primera estaca de la fila del medio con el de la segunda de la fila de afuera, hasta llegar al tablón lateral, lo que determina los puntos de corte M y N. (fig. 36).

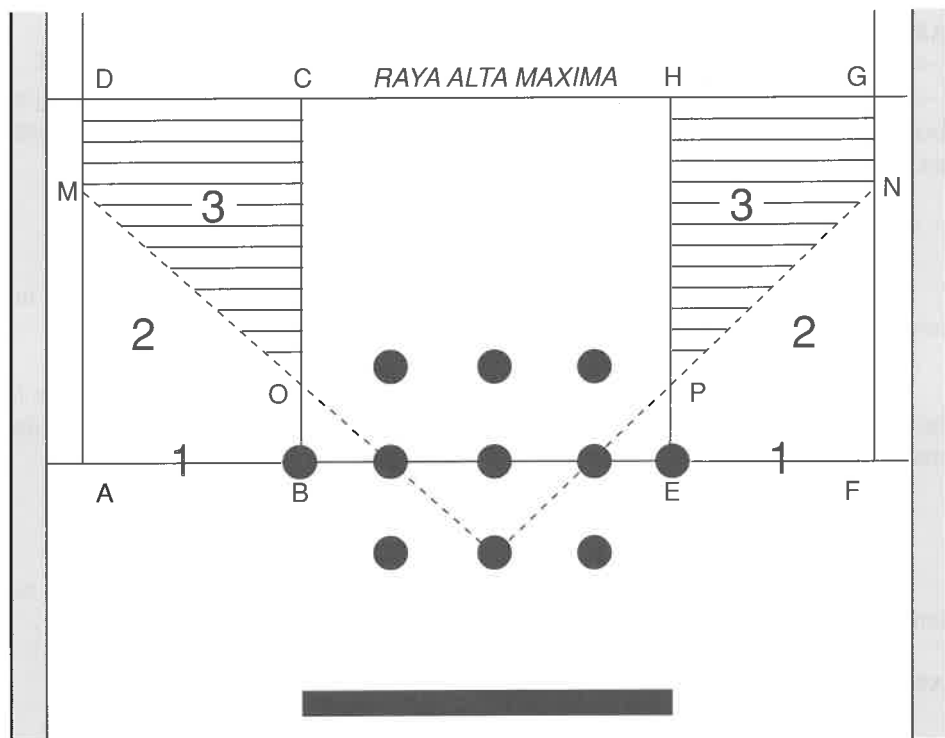


Fig. 36

23.4.1 Si estuviera colocado sobre la línea AF (AB y EF), podrá tener un valor desde diez a las unidades necesarias para el cierre del chico.

23.4.2 Colocado en las zonas comprendidas entre los puntos ABOM y EFNP (zonas 2), podrá valer de 10 a 20 unidades.

23.4.3 Situado en las zonas comprendidas entre los puntos DCOM y HGPN (zonas 3), tendrá únicamente valor 10.

Si el emboque estuviera sobre cualquiera de las líneas MO o PN, de tal forma que éstas le dividieran en dos partes iguales, se considerará situado en zona 2.

CAPITULO VIII

JUGADAS IRREGULARES - VALIDACION

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

- a) Antes de ser lanzada la bola, tanto desde el tiro como desde el birle deberán estar plantados todos los bolos y además el emboque si se lanza desde el tiro.
- b) Las jugadas irregulares por causas ajenas al juego, pueden producirse en la intervención de las bolas y 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 nada ni nadie esté ocupando un lugar que puede entorpecer la jugada de su bola.

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 se contabilizarán los bolos derribados por las bolas o bolos que pasando por la caja vuelvan a ella por contacto con los elementos estáticos, armadores, Arbitro y personas ajenos al juego. En consecuencia, sí serán válidos los que derriben los bolos y bolas que vuelvan a la caja por su propio efecto o por contacto entre sí.

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

CAPITULO IX

CATEGORIAS DE LOS JUGADORES

ARTICULO 25. Categorías de calidad:

25.1 Primera

25.2 Segunda

25.3 Tercera

25.4 Aficionados

ARTICULO 26. Categorías de edad:

26.1 Veteranos

26.2 Juveniles

26.3 Cadetes

26.4 Infantiles

26.5 Alevines

26.6 Benjamines

ARTICULO 27

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

CATEGORIA	EDAD	TIROS CONCURSO	TIROS J.LIBRE	TABLON BIRLE	R. ALTA CONCURSO	R.MAX. J.LIBRE
Primera	sin límite	16-18	14-20	12,675	2,175	3,000
Segunda	sin límite	15-17	14-18	12,675	2,175	3,000
Tercera	sin límite	14-16	14-16	12,675	2,175	3,000
Aficionado	sin límite	13-14	12-16	12,675	2,175	3,000
Veterano	60 ó más	11-12	10-13	9,675	1,675	2,175
Juvenil	17-18	14-16	13-17	12,675	2,175	3,000
Cadete	15-16	12-14	12-14	10,675	1,925	2,175
Infantil	13-14	10-11	9-11	8,675	1,675	1,675
Alevín - FEA,	11-12	8- 9	7- 9	7,675	1,175	1,675
Benjamín	9-10	6- 7	6- 7	6,675	0,875	1,175

Notas:

- La edad se entiende al 31 de Diciembre
- Las distancias vienen expresadas en metros.
- Los reglamentos de cada competición pueden especificar datos distintos a los aquí citados.
- Las medidas del tablón de birle y rayas parten de la línea AF (raya del medio).

FUTURAS MODIFICACIONES

ARTICULO Nº Modificado en Asamblea General de la F.E.B.
de fecha

NUEVA REDACCION:

.....

.....

.....

.....

.....

ARTICULO Nº Modificado en Asamblea General de la F.E.B.
de fecha

NUEVA REDACCION:

.....

.....

.....

.....

.....

ARTICULO Nº Modificado en Asamblea General de la F.E.B.
de fecha

NUEVA REDACCION:

.....

.....

.....

.....

.....

Algunas de las monedas con más crédito en el mundo.

En Arabia Saudí



En Japón



En EE.UU.



En Europa



En Cantabria

Tarjeta de Crédito Caja Cantabria.
Un nuevo medio de pago que reúne toda la credibilidad de las monedas con más crédito del mundo: con ella, será bien recibido en miles de establecimientos de Cantabria, en los que podrá comprar a crédito. Y, por supuesto, también le permitirá operar en cualquiera



de los Cajeros Automáticos de la Red 6.000 (más de 13.000 en España). Nueva Tarjeta de Crédito Caja Cantabria.

Y ahora, al adquirir su Tarjeta de Crédito Caja Cantabria, tendrá un premio seguro.*

* Hasta el 30 de abril de 1994

Crédito instantáneo, aquí.



Infórmese en el 900-456 456 (llamada gratuita)