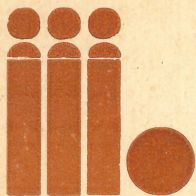




FEDERACION ESPAÑOLA DE BOLOS

REGLAMENTO DE JUEGO



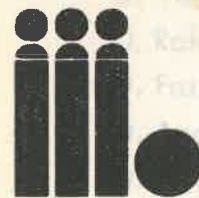
1957

FEDERACION CANTABRA DE BOLOS



D. José Antonio Capera y Torres Quevedo
FEDERACION ESPAÑOLA DE BOLOS

D. Bernardo González López
D. Virgilio Cárdenas Pérez
**REGLAMENTO
DE JUEGO**



1957

REGLAMENTO DE JUEGO

La Federación Española de Bolos, después de haber estudiado las muchas modalidades de juego que se practica en algunas regiones españolas, declara: que el juego de bolos llamado de «palma» practicado en las provincias de Santander y Asturias—es la modalidad más interesante por su mayor vistosidad, capacidad de perfección y valor educativo, que exige un ejercicio físico completo, que supera con ventaja a la mayoría de los deportes nacionales y extranjeros, y si no se ha popularizado es por ser casi absolutamente desconocido fuera de las provincias señaladas.

Por todo lo cual, esta Federación adopta esa modalidad de juego de «palma» y dicta el presente reglamento para su ejercicio.

CAPITULO PRIMERO

Campo de juego

ARTICULO 1.º El campo de juego llamado «bolera» ha de ser un terreno completamente horizontal, limpio de hierbas y otra clase de

obstáculos. No importa la constitución de ese terreno (se recomienda sea arenisco bien pisado). Únicamente 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 2.º La «bolera» estará limitada por una valla suficiente para impedir la salida de las «bolas» y que, por lo menos desde la línea A. F. hasta la banda tope de «birle», su borde interior ha de ser lo suficientemente liso para que no desvíe el rebote natural de las «bolas» (se recomienda sea de madera). Esa valla constará de cuatro partes, que se denominarán: «banda lateral de la izquierda» o de la «mano» R. Z., «banda lateral de la derecha» o «pulgar» K. V., «banda tope de birle» R. K y «banda tope de tiro.» Z. V.

ARTICULO 3.º La «bolera», por lo menos desde la línea A. F. hasta la «banda tope del birle» tendrá forma rectangular. Por razones de estética debe ser toda ella de esa misma forma.

ARTICULO 4.º Las dimensiones de la «bolera» serán: de 29 a 34 metros de largo y de 8 metros de ancho.

ARTICULO 5.º Toda «bolera» constará de tres partes bien definidas: «caja», «campo de tiro» y «campo de birle».

a) «Caja» es la parte de la «bolera» de forma cuadrada donde van colocadas las estacas sobre

las que se arman o plantan los bolos. La dimensión de este cuadrado ha de ser de 1,35 metros de lado. La caja estará situada a una distancia de la «banda tope del birle» de 10 a 12 metros y equidistante de las laterales.

b) «Campo de tiro» es la parte de la «bolera» más grande, comprendida entre la línea A. F. y la banda tope correspondiente. En ese campo hay que considerar una línea recta imaginaria, no inferior a 17 metros ni superior a 20, que se llamará «línea de tiro», perpendicular al centro de la línea A. F. En esa línea estarán situados los tiros.

c) «Campo de birle» es la parte de la «bolera» comprendida entre la misma línea A. F. y la banda tope correspondiente. Su forma, como ya se ha dicho, será necesariamente rectangular y sus dimensiones serán de 10,65 a 12,65 metros de largo y de ocho metros de ancho.

CAPITULO II

Elementos de juego

ARTICULO 6.º Los elementos de juego son de dos clases: elementos que no juegan: «estacas», «tiros» y «rayas»; y elementos que juegan: «bolos» y «bolas».

a) «Estacas» son unas plataformas al nivel del suelo de la «bolera» donde se plantan los «bolos». Esas plataformas han de estar bien fijas y su sección superior será circular de dimensión igual o muy poco superior a la base del «bolo».

Para conseguir que las «estacas» sean fijas, su forma más sencilla es la de unos trozos de madera protegidos en su sección superior por una anilla o argolla de hierro; esos trozos de madera estarán totalmente introducidos en el suelo. Para que ofrezcan mayores seguridades será conveniente que las «estacas» sean totalmente de hierro y unidas entre sí por un armazón de cemento o madera que impida el desplazamiento de las mismas al ser golpeadas por las «bolas».

Las «estacas» serán nueve, 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 metros de centro a centro de la sección superior de las mismas.

b) «Tiros» son unas señales situadas en la «línea de tiro», cuyo objeto es fijar el lugar donde el jugador tiene que poner el pie correspondiente para tirar.

Se recomienda para evitar colocaciones o desplazamientos viciosos o de ventaja de los jugadores, que los «tiros» sean unos emplazamientos de forma angular donde el jugador deberá colocar el pie.

c) «Raya» es una línea dibujada en el «campo de birle», que será lo suficientemente visible. En las competiciones oficiales «estilo concurso» ha de estar señalada por una cinta blanca de un centímetro de ancho clavada en el suelo; en las demás competiciones bastará que estén señaladas por un pequeño surco. El objeto de la «raya» es

determinar la principal condición exigida para que sean válidas las jugadas hechas desde el tiro.

ARTICULO 7.º Elementos que juegan:

a) «Bolos» son unos trozos de madera torneados de forma característica con una anilla de hierro encajada en la base del mismo. Se recomienda que los bolos sean de madera de abedul o avellano.

Para jugar se necesitan nueve «bolos» propiamente dichos y un bolo más pequeño llamado «emboque». Los nueve «bolos» grandes se plantarán en posición vertical sobre las nueve «estacas» de manera que formarán tres filas de tres «bolos» cada una, que se denominan vistas desde el «tiro», «fila del medio» (la que es continuación de la línea de «tiro»), «fila de la izquierda» o de la «mano» y 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».

El bolo pequeño «emboque» no tiene «estaca» donde plantarse. El jugador encargado de hacer la «raya» le plantará encima de ésta y en el lugar que quiera, sujeto a las limitaciones señaladas en el artículo 27.

b) «Bolas» son unos trozos de madera de forma esférica, que pueden ser ligeramente achatadas en los extremos de un eje. Sus dimensiones oscilarán entre 12 y 18 centímetros de diámetro. Se recomienda que sean de madera de encina. En toda «bolera» habrá la suficiente variedad para

que todo jugador pueda escoger las «bolas» de acuerdo con sus facultades físicas.

CAPITULO III

Generalidades del juego

ARTICULO 8.º 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 9.º Jugador de bolos puede ser toda persona, dentro de límites amplísimos de facultades físicas, que no esté impedida para realizar los movimientos y esfuerzos que se precisan para coger «bolas» del suelo, colocarlas en la palma de una mano, fijar el pié correspondiente a la mano que emplea para jugar en los «tiros» y lugares del «birle» y aprovechando el impulso que se quiera dar con cuerpo y piernas, 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 movimientos más correctos para lanzar «bolas» pueden ser estudiados en los tres tiempos señalados.

ARTICULO 10 El juego consta de las siguientes fases «tirar» y «birlar».

a) «Tirar» es lanzar las «bolas» desde el «tiro» de tal manera que éstas lleguen por el aire directamente a la «caja» o un lugar próximo a ella,

con objeto de hacer juego, derribar «bolos» y sacar «emboque».

b) «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, derribar «bolos». Cuando la bola válida haya quedado en el «campo de birle» tan próximo o dentro de la «caja» que el jugador pueda alcanzar con la mano los «bolos», éste puede optar por una modalidad de «birle» que se llama «segar», que consiste en derribar «bolos» sin soltar la «bola» de la mano dentro de los límites señalados en el artículo 21 (apartado c).

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

ARTICULO 11. Para facilitar que la «bola» desvíe su trayectoria y conseguir así unas mayores probabilidades de sacar «emboque» o derribar mayor número de «bolos», la «bola» tiene que ser trabajada. Se llama «bola trabajada» la que lleva efecto o movimiento de rotación. Esos efectos tendrán siempre la dirección del cambio de trayectoria que se quiera conseguir en las «bolas». La situación del «emboque» señala las dos clases de efecto que existen en los bolos. Estos serán dos: de la «mano» y del «pulgar».

a) Si está situado el «emboque» entre la «caja» y la «banda lateral izquierda», entonces la «bola» que se tira llevará efecto hacia la izquierda y se llamará «bola trabajada a la mano».

b) Si está situado el «emboque» entre la

«caja» y la «banda lateral derecha», el efecto será en esa dirección, y la «bola» que así se tire se llamará «trabajada al pulgar».

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

ARTICULO 12. Las «bolas» lanzadas desde el «tiro» para que hagan juego válido, tienen que sujetarse a ciertas condiciones que se señalan en el artículo 25 y se llaman «pasas» o «válidas»; las que no cumplan dichos requisitos son «bolas nulas» o «quedas».

ARTICULO 13. El bolo pequeño «emboque» tiene por objeto señalar la jugada máxima y de mayor perfección del juego «hacer emboque». Consiste en conseguir que la «bola» lanzada desde el «tiro», después de derribar neceserariamente el «primer bolo», desvíe su trayectoria hasta conseguir derribar también el «emboque» o pasar entre el mismo y la banda lateral más próxima a la zona válida del «birle», sin haber sido «pasa» (la bola) anteriormente.

Existen dos clases de jugada «emboque»: «limpio» y «sucio».

a) «Emboque limpio» es el conseguido con una «bola» que después de derribar únicamente el «primer bolo» desvíe su trayectoria hasta conseguir hacer «emboque».

b) «Emboque sucio» es la jugada conseguida por la «bola» que después de derribar el «primer

bolo» sea ayudada por otros «bolos» que no sean de «raya» y consiga hacer «emboque».

ARTICULO 14. Las «rayas» separan en la «bolera» dos zonas: «zona válida y «zona nula».

La «zona válida» es la comprendida entre la «raya» y la «banda tope del birle».

La «zona nula» es el resto de la «bolera».

Solamente existen dos «rayas» con denominación especial: «raya al medio» y «raya alta».

«Raya al medio» es la que coincide con la línea A. F. Es, por tanto, la que separa el «campo de birle» y de «tiro». La que divide la «caja» en dos partes iguales, y es la única que considera a todo el «campo de birle» como zona válida.

«Raya de concursos», es la que partiendo de la banda lateral coincide con la línea A. F. «raya al medio» hasta 0,50 metros de la «caja», donde irá colocado el «emboque»; de ahí se desvía formando ángulo hasta encontrar en la misma banda lateral otra línea recta y paralela a la primera, distante de ella 2,17 metros, 1,50 metros de la «caja».

Las demás «rayas» tendrán forma variable a capricho del jugador encargado de hacerla, teniendo únicamente que sujetarse a lo reglamentado en el artículo 22.

ARTICULO 15. Como ya está indicado, el juego de bolos consiste en derribar «bolos» y hacer «emboque». La valoración de las jugadas se reduce a sumar los «bolos» derribados por las «bolas pasas», más la equivalencia de los mismos que supone la jugada «emboque».

CAPITULO IV

Estilos de juego

ARTICULO 16 Se pueden distinguir tres estilos de juego: «juego libre propiamente dicho», «juego libre de competición» y «juego de concurso».

ARTICULO 17. El «juego libre propiamente dicho» se realiza de la siguiente manera:

a) Siempre entre dos equipos de uno a cuatro jugadores cada equipo.

b) Si los equipos están formados por uno o dos jugadores, cada uno jugará con tres o cuatro «bolas», según convengan. Pasando los equipos de dos jugadores, cada uno jugará con dos «bolas». Cada jugador birlará el mismo número de «bolas» que ha tirado y hayan sido «pasas» indistintamente entre todas las del equipo.

c) Cada equipo tirará tantas tiradas (art. núm 10) como sean necesarias para derribar el número de «bolos» que determinan un «chico».

d) El «chico» lo determinan cinco «bolos» por cada «bola» que juegue el «equipo».

e) Los equipos sortearán al comenzar el juego, el que acierte eligirá tirar primero o segundo y se denominarán «equipo primero» y «equipo postre». Ya no volverán a sortear mientras dure la «partida», sino que alternará el orden de «tirar» los equipos en los siguientes «chicos».

f) El «equipo primero» señala «tiro» e

inmediatamente el «equipo postre» hace la «raya», sitúa el «emboque» y fija su valor.

g) El «equipo primero» hace una tirada y se valora de acuerdo con lo fijado en los arts. 15 y 28. Si hubiera derribado el número de «bolos» que determinan un «chico» se dice que terminó el mismo; inmediatamente hace la tirada el «equipo postre» que estará obligado a derribar un «bolo» más que el «equipo primero» para ganar el «chico». Si el «equipo primero» no logra terminar el «chico» en una tirada y si el «equipo postre», éste será el ganador del «chico». Si ninguno de los dos equipos logra terminar el «chico» en una tirada, tirarán alternativamente tantas tiradas como fueran necesarias para conseguirlo, teniendo en cuenta que sumarán los «bolos» derribados más los «emboques» de cada tirada; si logra terminar el «chico» el «equipo postre» antes que el primero, aquél será ganador; si logra terminar antes el «equipo primero», para ganar el «postre» tendrá que derribar un «bolo» más.

h) En caso de empate en «chico» terminado, se jugará el desempate a los «bolos» que se hagan en una sola tirada, y en caso de nuevo empate, el «equipo» postre perderá el «chico».

i) El juego completo constará de dos «chicos» hechos; ganados por un equipo, se llamará «partida».

ARTICULO 18 Existirá, además, «juego libre de competición», él se sujetará a lo siguiente:

a) Si forma equipo un solo jugador, tirará con cuatro bolas; si estuviera formado por dos jugadores, tirarán con tres cada uno, y con dos

«bolas» si el equipo estuviera formado por más de dos jugadores.

b) En cualquiera de los casos, determinarán un «chico» 40 «bolos».

c) Se jugará siempre a tres «chicos» y cada uno de éstos valdrá un punto, el equipo que más puntos haga será ganador.

Se sobreentiende que se aplicará a esta clase de juego todo lo que se ha dicho en el artículo anterior, que no haya sido anulado por éste.

ARTICULO 19 Existe además, el «estilo concurso», que se determina por lo siguiente:

a) Los equipos constarán únicamente de uno o dos jugadores.

b) Cada jugador tirará tres «bolas» en cada «tirada».

c) Cada equipo jugará ocho «tiradas». Las cuatro primeras desde el «tiro» de 16 metros y las otras cuatro desde el «tiro» de 18 metros, excepto los jugadores que pasen de 55 años de edad, los cuales continuarán «tirando» de 15 y 17 metros, respectivamente.

d) Las cuatro «tiradas» desde 16 metros se jugarán las dos primeras a la «mano» y las otras dos al «pulgar», con la «raya alta» (art. 14, apartado c) Las otras cuatro «tiradas» de 18 metros se jugarán las dos primeras a la «mano» y las otras dos al «pulgar», con la «raya al medio», de la que únicamente hay que decir que el «emboque» estará situado a 0,50 metros de la «caja», en el mismo lugar que para la «raya alta». En esta «raya» entre el «emboque» y el «bolo» más inmediato se hará

un «ángulo-raya» en el «campo de birle» que mida 90 grados.

e) Se valorará el «concurso» por el total de los «bolos» derribados por cada equipo en las ocho «tiradas» mas el valor de los «emboques» (siempre diez unidades por cada «emboque») que hayan logrado hacer.

f) En esta clase de juego serán válidos «emboques limpios» (art. 13), cuando se juegue con la raya al medio, y sucios cuando se juegue con la raya «alta». También se considera «emboque limpio» el conseguido por la «bola», que después de escuadrar sobre el «primer bolo» derribe también el primero de la fila lateral inmediata al «emboque».

g) Además de ser «quedas» las «bolas» que se determinan en el art. núm. 25, lo serán también las que al caer derriben el primer «bolo» de la fila inmediata al «emboque» o alguno de los tres de la opuesta.

h) Existirá en estas competiciones el «fleje», que es una línea recta señalada con cinta blanca o chapa de metal de un centímetro de ancha, perpendicular a la «línea de tiro» y situada en el «campo de tiro» a 1,50 metros de la «caja» (2,15 metros de la línea A F.). No es necesario que los extremos del «fleje» lleguen a las bandas laterales de la bolera, basta que sea poco más largo que el ancho de la «caja» y que estén situados equidistantes de dichas bandas. El objeto del «fleje» es fijar el lugar donde tienen que caer las «bolas» lanzadas desde el «tiro», siendo «quedas» todas las que dieran en él o quedaran más cortas.

i) Cada jugador «birlará» las «bolas» con que «tiró».

ARTICULO 20. En las competiciones de campeonato se jugará únicamente a «estilo concurso» en régimen de eliminatorias, entendiéndose que no se eliminarán equipo a equipo, sino la mitad cada vez por número de bolos derribados, no en cada vuelta, sino através de toda la competición. En campeonatos regionales y nacionales siempre serán 16 equipos los que se clasifiquen, por lo tanto, necesariamente se compondrá estos campeonatos de un total de cinco vueltas.

En las competiciones que no sean de campeonato, se podrá jugar a un menor número de vueltas, o a una solamente.

En algunos certámenes que no sean de campeonato, se podrá jugar, si así se conviene, a dos jugadas: una «estilo concurso» y otra a «estilo libre de competición», valorándose el «estilo concurso» por dos puntos y el «juego libre» por un punto cada «chico», siendo ganador el equipo que más puntos consiga a través de las dos jugadas.

CAPITULO V

Reglas de juego

ARTICULO 21. Para determinar las obligaciones del jugador se señala:

a) Que la punta del pié correspondiente al brazo que juega se coloque siempre en el «tiro» y en los lugares donde quedan las «bolas» para

«birlar», no siendo permitido arrastrar dicho pié al lanzar la «bola». Esta incorrección será sancionada con la anulación de la «bola» por el árbitro. Cuando una «bola» queda próxima a la caja de los bolos para «segarla», pondrá, en el lugar que ocupa la «bola», el pié que le convenga, siempre que la «bola» esté dentro de las rayas alta y posterior a la caja de los bolos y la perpendicular anterior a los mismos. Si la «bola» está fuera de las repetidas rayas y alcanza a «segarla», puede hacerlo, pero poniendo el pié de la mano que juega.

b) 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».

c) Siempre se empleará en el «birle» la misma mano con que se «tiró».

d) No se podrá coger la bola para «birlar» hasta que todos los «bolos estén plantados».

e) Al «segar» hay que tener en cuenta que no se puede poner ningún pié ni parte de él dentro de la «caja», ni retener la «bola» en la mano más que para «tirar» dos «bolos» y está obligado a soltarla inmediatamente.

f) En toda competición habrá un juez único, designado por la federación correspondiente o sus delegados, cuyas decisiones serán inapelables, no pudiendo efectuarse reclamación alguna en el desarrollo del juego.

g) De las condiciones exigidas al jugador:
Los jugadores no podrán plantar los bolos para evitar los coloquen en forma ventajosa para hacer juego; pero sí podrán pedir al árbitro que

sean plantados correctamente, el cual estimará si ha sido o no justa la petición.

ARTICULO 22. De las rayas:

a) Necesariamente, la «raya» ha de ser una línea continua que tenga por extremos las bandas laterales de la «bolera».

b) Siempre su objeto será separar «zona válida» de «zona nula», no será permitido, por tanto, hacer «rayas» que separen dos «zonas nulas».

c) No serán permitidas las «rayas» que por su forma impidan sacar «emboque».

d) La «raya» más baja es la del «medio» (línea A. F.) y la más alta la paralela a la misma en el «campo de birle», y distante de ella 3,65 metros. Todas las demás «rayas» serán dibujadas dentro de esos límites.

ARTICULO 23. De los «tiros»:

En ningún caso el «tiro» más corto puede estar situado a menos de 12 metros de la «caja» ni el tiro más largo puede estarlo a más de 20 metros.

ARTICULO 24. De «birle»:

a) La «bola pasa» que quedara dentro de la caja, se retirará de su lugar y se «segará» desde el lugar que se quiera. Entiéndese dentro de «caja» la bola que por lo menos pise la línea imaginaria que limita la caja (que toque por fuera las «estacas»)

b) Las «bolas pasas» que por cualquier causa quedasen en «zona nula», se señalará el lugar que ocupan y se retirarán para que no impidan el que pasen las demás y serán «birladas» desde las correspondientes señales.

c) Si alguna «bola pasa» es desplazada de su lugar por el choque de otra «bola» aunque sea queda, lanzada por el mismo jugador u otro de su equipo, o por los «bolos» derribados, la «bola» desplazada pierde su lugar y será birlada desde el lugar que adquiera. La «bola» que hace el choque se sujetará a las normas señaladas como si no hubiera chocado.

d) Durante el «birle», un jugador puede estimar que las «bolas» todavía no «birladas» estorben para «birlar» otras primero, entonces pueden retirarse provisionalmente las primeras, señalando previamente el lugar que ocupan, desde cuyas correspondientes señales se «birlarán».

e) Las «bolas» que durante el «birle» sean desplazadas por choque 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».

f) Si en algún caso dos jugadores «birlaran» a la vez, la jugada se considerará hecha.

ARTICULO 25. De las «bolas pasas» o «válidas» y de las «bolas quedas» o «nulas».

a) Son «bolas pasas» las que pasando por la «caja» lleguen a la «zona válida del birle», aunque después por cualquier causa volvieren a la «zona nula».

b) Sin llegar a entrar en la «zona válida», son «pasas» las «bolas» que cubran «raya» y las que quedando en la «zona nula» estén tan próximas a la «raya» que toquen al «emboque» si se planta

éste de tal manera que la «raya» pase por el centro de su base.

c) Consecuencia del apartado anterior es que se considera «bola pasa» la que llegue a tocar el «bolo» ó «estaca» que hagan «raya». Po lo mismo será «pasa» la que llegue a tocar el «emboque». También serán «bolas pasas» las que se produzcan en la jugada llamada de «estacazo».

ESTACAZO.— Se considerará válida la 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 A. F. quede dentro del ángulo recto formado por la mitad de ésta línea la comprendida entre el bolo llamado del «medio» y su banda lateral respectiva, derecha o izquierda, según donde esté situado el emboque y otra línea que partiendo del bolo del «medio» llega hasta los tiros que es la que forma la llamada «línea de tiro». Con el fin de evitar su prolongación real hasta los tiros, la suponemos suficiente con que llegue hasta su FLEJE y se señalará al igual que las demás rayas. Se entiende que la situación del emboque es el que determinará la validez del «ESTACAZO» dentro de su ángulo correspondiente. SE APLICARA EN EL «ESTILO CONCURSO» Y JUEGO LIBRE DE COMPETICIONES OFICIALES.

d) Si la «bola» llegase a tocar un «bolo» derribado que estuviese en la misma «raya», no se considerará en el caso de «bolo raya» sino que se retirará el «bolo» y se comprobará como en el apartado b) de este mismo artículo.

e) Se considerarán «bolas quedas» o «nulas» las que pasen por fuera o por encima de la «caja» y las que no cumplan los apartados anteriores.

f) También son quedas las «bolas» que vayan trabajadas en dirección contraria a la situación del «emboque».

En el «estilo concurso», son «bolas quedas» además, las señaladas en el art. núm 19, apartado h e i).

ARTICULO 26. Del «emboque»:

a) La «bola» que toque al «emboque» sin derribarlo, no se considerará válido, pero si «pasa».

b) La «bola» que toque el «emboque» y sin derribarlo llegue a pasar entre éste y la banda más próxima, es válido, por estimar que aunque la «bola» pasa anteriormente al tocar el «emboque» es jugada que lo merece y no debe malograrse por una mala suerte lo más perfecto del juego.

c) Si después de ser lanzada la «bola» el «emboque» se derribara por cualquier causa ajena al juego, será válido si se estima que la «bola» pasa entre el lugar que ocupaba plantado y la banda lateral inmediata. No será válido si estuviese derribado (el «emboque») antes de ser lanzada la «bola».

d) La «bola» que pase por encima del «emboque» se considerará válido o no, según lo estime el juez de juego.

ARTICULO 27. Limitaciones en la colocación del «emboque».

a) No puede ser colocado más que entre la «caja» o la prolongación de la misma y las bandas laterales; es decir que el «emboque» no se puede colocar ni en la «caja» ni en la zona de «birle» que sea proyección de la «caja» hacia la «banda tope de birle». Dentro de esa zona válida de colocación del emboque, éste no se podrá situar a menos distancia de las bandas laterales y de la «caja» o prolongación de ella que la longitud del mismo.

b) El jugador encargado de situar el «emboque» tiene que hacer una desviación angular en la «raya» partiendo del mismo en dirección a la

caja, suficiente para no poner en duda que la «bola» ha sido pasa antes de derribarle.

ARTICULO 28. De la valoración de las jugadas:

a) Cada «bolo» derribado valdrá una unidad. Si el «bolo» derribado es del medio sólo, valdrá dos unidades.

b) El hacer «emboque en «estilo concurso» valdrá siempre diez unidades, más los «bolos» derribados. En el «juego libre» valdrá tantas unidades como quiera el jugador encargado de situarlo, más los «bolos» derribados; pero teniendo en cuenta que no puede valer menos de diez unidades ni más que lo que supone terminar un «chico».

ARTICULO 29 De los «bolos» derribados:

a) Para que un «bolo» se considere derribado es preciso que pierda su posición vertical por efecto del choque de la «bola» que llegue a ser válida o de «bolos» también derribados por la misma «bola».

b) También se considerará «bolo» derribado el que por efecto de los choques señalados en el apartado anterior, sea desplazado totalmente de la «estaca» donde estaba plantado, aunque conserve posición vertical o quedase inclinado al ser sostenido por cualquier obstáculo.

c) Lo mismo del apartado anterior se aplicará al «emboque» derribado, que aunque no tiene «estaca», se considerará válido cuando sea desplazado del que ocupaba.

d) No sumarán los «bolos» derribados por

las «bolas» que pasen por la «caja» y vuelvan a la misma por cualquier causa que sea.

e) Si una «bola» chocase con un «bolo» que estuviera derribado en el momento de caer la «bola», no se contará dicho «bolo», pero sí los que por efecto de tal choque fueran derribados tanto por el «bolo» como por la «bola».

f) Si la «bola» chocase sobre un «bolo» que estuviera cayéndose, éste se considerará como plantado.

g) Los «bolos» derribados, para plantarlos de nuevo, no se podrán coger mientras no estén completamente inmóviles. Como es natural, se sobreentiende que antes de lanzar las «bolas», todos los «bolos» han de estar plantados.

ARTICULO 30. Si por alguna causa independiente del juego, la «bola» lanzada no hace el juego debido, se determina:

a) En caso de tropezar en alguna persona u otro obstáculo antes de llegar a la «caja», se volverá a repetir. Si el tropiezo fuera después de haber pasado por la «caja» y la «bola» llegara a ser «pasa», entonces no se repetirá, se la dará el lugar que lógicamente hubiera ocupado si no hubiera tropezado. 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; consecuencia de esto será que todo jugador, al «tirar» tiene derecho a exigir que nadie ni nada esté ocupando un lugar que pueda estorbar la trayectoria de su «bola», y con mayor motivo lo que le impida hacer «emboque»; por lo que el armador siempre se colocará a la otra parte

de la «caja» de donde se halle el «emboque», y los jugadores, en el momento que no jueguen, fuera de la «zona nula del birle».

b) Si la «bola» lanzada desde el tiro se rompiese en pedazos al caer, se repetirá la jugada con otra bola. Si la rotura de la bola ocurriera al birlar se considerará birlada y serán válidos todos los bolos derribados.

c) Si se rompieran los bolos por efecto de los golpes de las bolas, la jugada será válida y sumarán, por lo tanto, todos los bolos que resulten derribados. Los bolos rotos, como es natural, tendrán que ser sustituidos en el acto.

El Secretario General,

José Luis Macho Campuzano

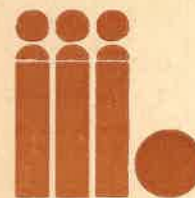
V.º B.º El Presidente,

Ramón Bustamante Quijano



FEDERACION ESPAÑOLA DE BOLOS

REGLAMENTO DE JUEGO



1957

DE VENTA EN LA PAPELERIA EL ESCRITORIO
LEALTAD, 4 - SANTANDER