



DELEGACION NACIONAL  
DE EDUCACION FISICA  
Y DEPORTES



*Federación Española de Bolos*

---

---

REGLAMENTO  
DE  
BOLO-PALMA

MADRID

1967



DELEGACION NACIONAL  
DE EDUCACION FISICA  
Y DEPORTES



*Federación Española de Bolos*

---

---

REGLAMENTO  
DE  
BOLO-PALMA

MADRID

1967

# REGLAMENTO DE JUEGO



## CAPITULO PRIMERO

### *Campo de juego*

ARTÍCULO 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 pisonado). 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.

ART. 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. (gráfico núm. 1) hasta la “banda tope del birle”, su borde interior ha de ser lo suficientemente liso

Depósito Legal: M. 196 - 1967

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 del birle" R. K. y "banda tope de tiro" Z. V. (véase gráfico núm. 1).

ART. 3. La "bolera", por lo menos desde la línea A. F. (gráfico núm. 1) hasta la "banda tope del birle" tendrá forma rectangular. Por razones de estética debe ser toda ella de esa misma forma.

ART. 4.º Las dimensiones de la "bolera" serán: de 29 a 34 metros de largo y de 8 metros de ancho.

ART. 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 (véase su forma y dimensiones en el gráfico núm. 2). 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. (gráfico núm. 1) 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.

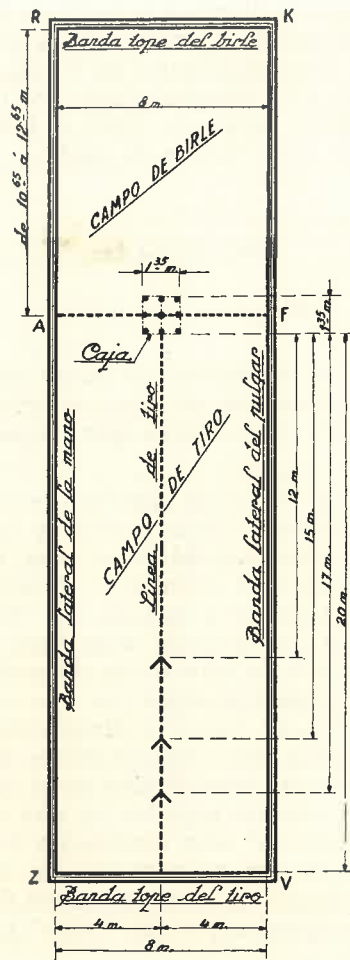


GRÁFICO N.º 1

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

ART. 6.º Los elementos de juego son de dos clases: elementos que no juegan: "estacas", "tiros" y "rayas"; y elementos que juegan: "bolos" y "bolos".

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 de forma y dimensiones señalados en el gráfico núm. 3; 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 "bolos" (véase gráfico núm. 3).

Las "estacas" serán nueve, colocadas equidistan-

tes 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 (véase gráfico núm. 2).

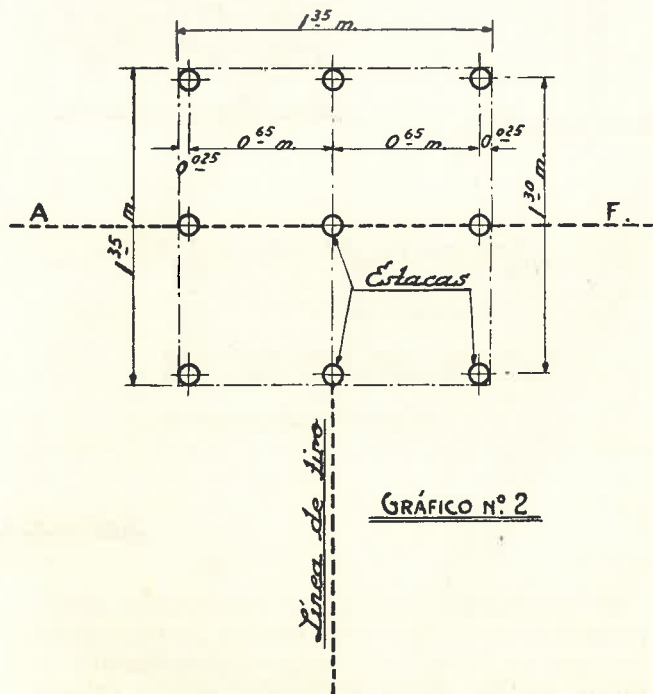


GRÁFICO N.º 2

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.





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.

ART. 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 (véase su forma y dimensiones en el gráfico núm. 5). 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" (véase gráfico núm. 6).

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) El diámetro de las bolas, que pueden ser ligeramente achatadas en los extremos de un eje,

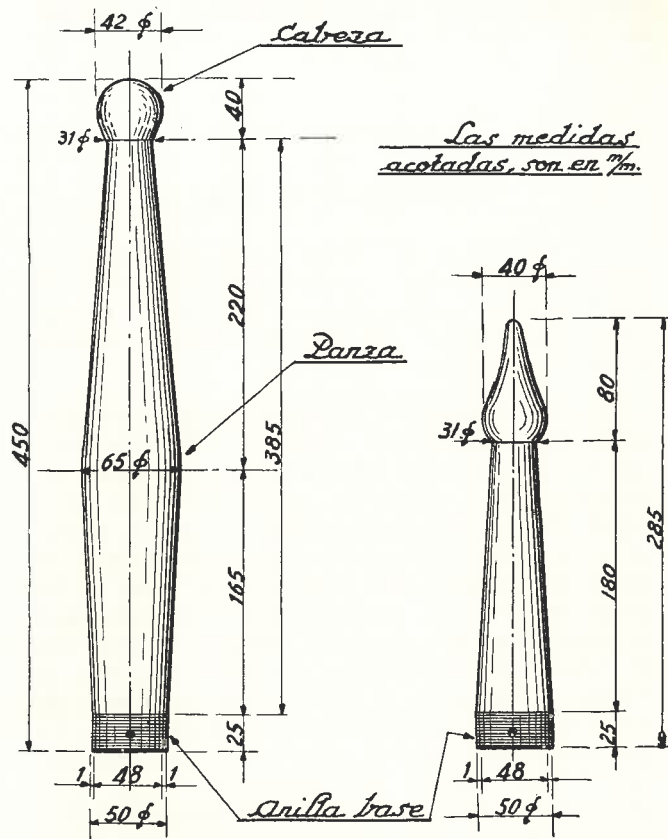


GRÁFICO N.º 5

y cuya madera se recomienda sea de encina, no podrá ser menor de 12 centímetros ni exceder de 18.

### CAPITULO III

#### Generalidades del juego

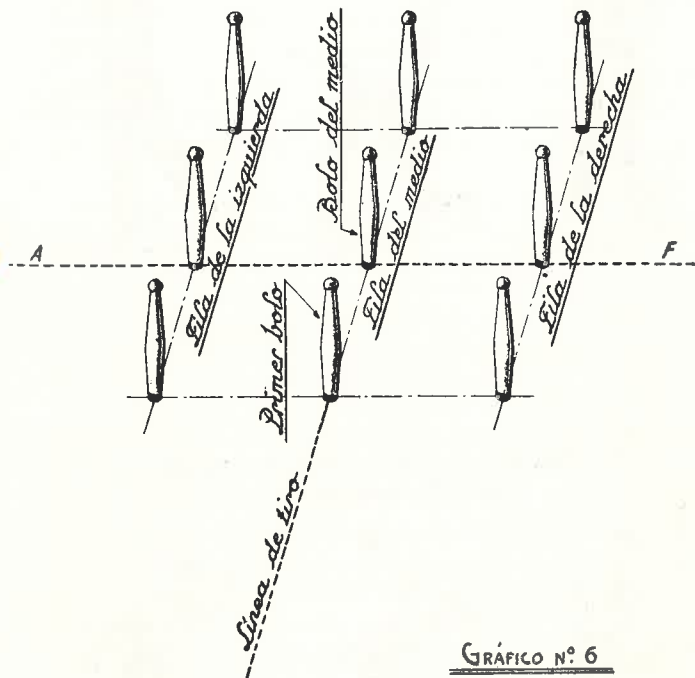
ART. 8.º Juego de "bolos" es el deporte practicado en la "bolera", cuyo objeto es derribar con las "bolas" el mayor número de "bolos" y conseguir "emboques" de acuerdo con las normas de este reglamento.

ART. 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 pie 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 "bolos" pueden ser estudiados en los tres tiempos señalados en los gráficos núms. 7 y 8.

ART. 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 direc-

tamente 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 "bolos" 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



Tiempos para el lanzamiento de las bolas  
tirando al pulgar

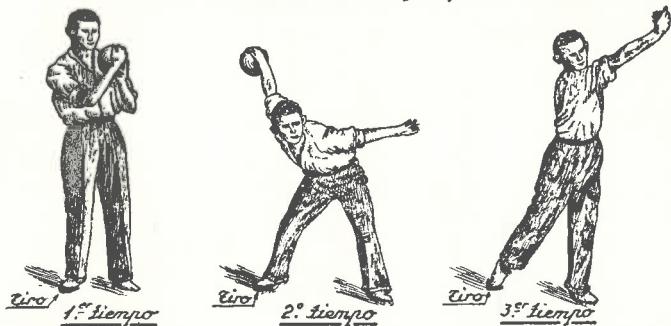


GRÁFICO N.º 7

Tiempos para el lanzamiento de las bolas  
tirando a la mano

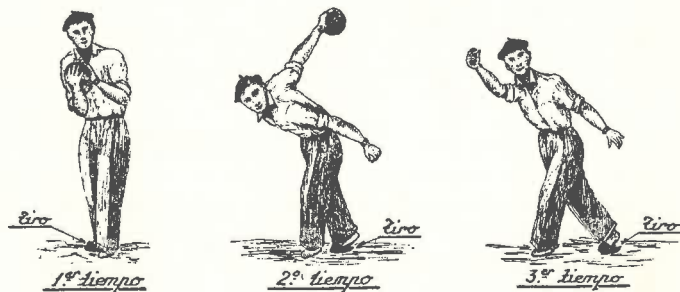


GRÁFICO N.º 8

“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.

ART. 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 “bolos”. La situación de “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 “bolos” se consigue imprimiendo un movimiento adecuado a la mano en el momento de soltar la “bola”, que sólo la práctica puede señalar.

ART. 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".

ART. 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 necesariamente 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".

ART. 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. del gráfico núm. 1. 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 (gráfico 10).

"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.

ART. 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 V

### *Estilos de juego*

ART. 16. Se pueden distinguir tres estilos de juego: "juego libre propiamente dicho", "juego libre de competición" y "juego de concurso".

ART. 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 convenga. 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. número 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 elegirá 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 sí el "equipo postre",

éste será 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 jugarán tantos desempates, a una sola tirada, como sean precisos hasta que un jugador o un equipo logren un bolo más.

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

ART. 18. Existirá, además, "juego libre de competición", el que 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.



la "raya al medio", y sucios cuando se juegue con la raya "alta".

También se considera "emboque limpio" únicamente el conseguido por la "bola", que después de escuadrar sobre el "primer bolo", derribe tam-

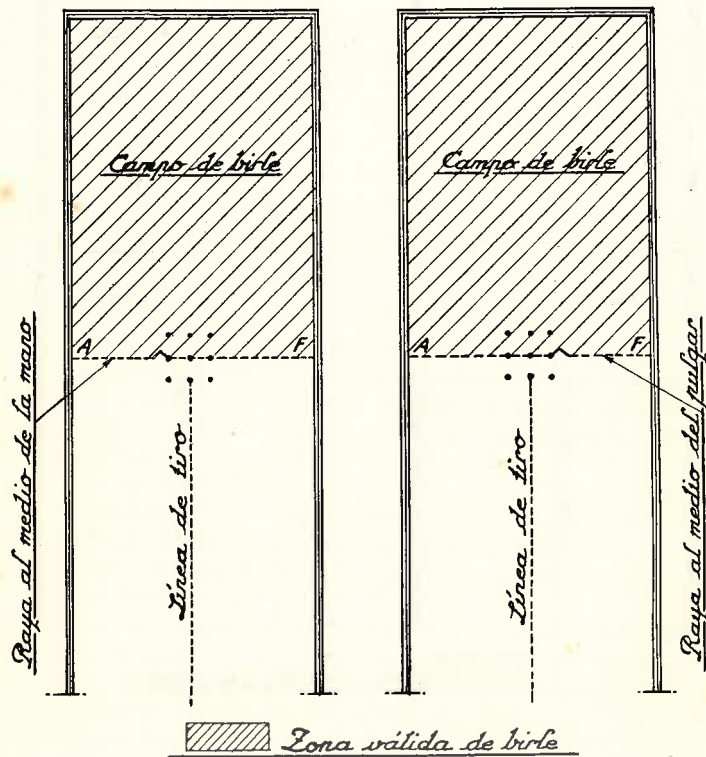


GRÁFICO N.º 10

bién 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.

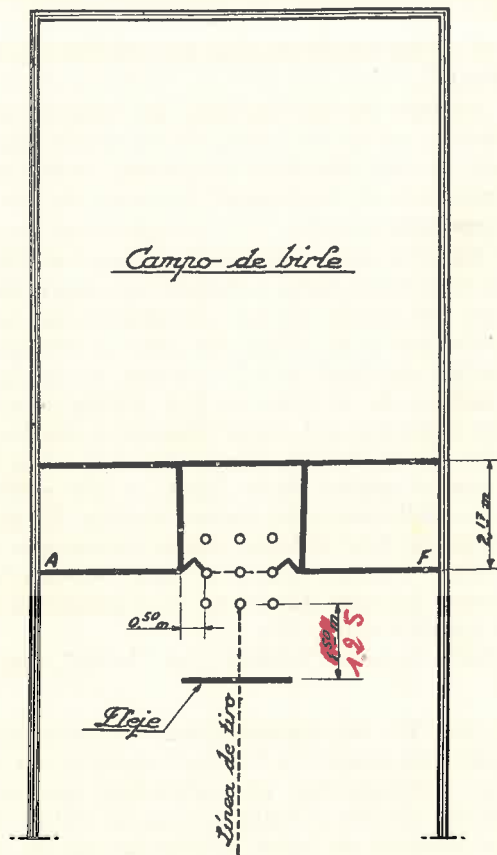
h) Existirá en estas competiciones el "fleje", que es una línea recta señalada con cinta blanca o chapa de metal de un centímetro de anchura, perpendicular a la "línea de tiro" y situada en el "campo de tiro" a 1,25 metros de la "caja" (1,90 metros de la línea A. F.). No es necesario que los extremos 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 (gráfico núm. 11).

i) Cada jugador "birlará" las "bolas" con que "tiró".

ART. 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 a través de toda la competición. En campeonatos regionales y nacionales siempre serán 16 equipos los que se clasifiquen; por lo tanto, necesariamente se compondrán estos campeonatos de un total de cinco vueltas.

En las competiciones que no sean de campeo-





Aspecto de las rayas del  
"Estilo Concurso"

GRÁFICO N.º 11

nato, 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.

**COMPETICIONES NO OFICIALES.**—Las competiciones o concursos no oficiales pueden ser de las siguientes categorías:

De la 1.ª categoría: Reservadas a jugadores con licencia de primera o asimilados.

De 2.ª categoría: Reservadas a jugadores con licencia de segunda o asimilados.

Libres: Para jugadores con licencias de todas las categorías, incluso juveniles, con condiciones uniformes y únicas, que deben ser previamente conocidas y autorizadas por la Federación Regional.

## CAPITULO V

### *Reglas de juego*

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

a) Que la punta del pie 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 pie al lanzar la "bola". Esta incorrección será sancio-



nada con la anulación de la "bola" por el árbitro. Cuando una "bola" quede próxima a la caja de los bolos para "segarla", pondrá, en el lugar que ocupe la "bola", el pie 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 pie 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 pie 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.

ART. 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" (gráfico núm. 12).

c) No serán permitidas las "rayas" que por su forma impidan sacar "emboque" (gráfico núm. 13).

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.

ART. 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.

ART. 24. Del "birle":

a) La "bola pasa" que quedara dentro de la caja se retirará de su lugar y no podrá "birlarse", sino que será forzoso "segarla". 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.

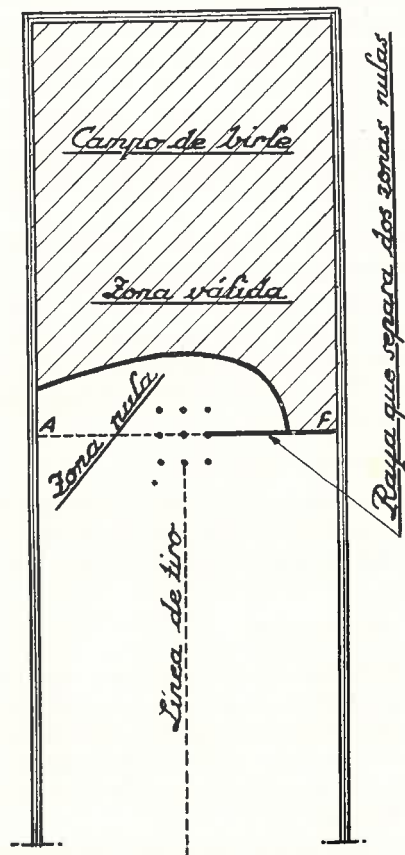


GRÁFICO N.º 12

c) Si una bola "pasa" 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 y birlada desde 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 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.

ART. 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 volvieran 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.

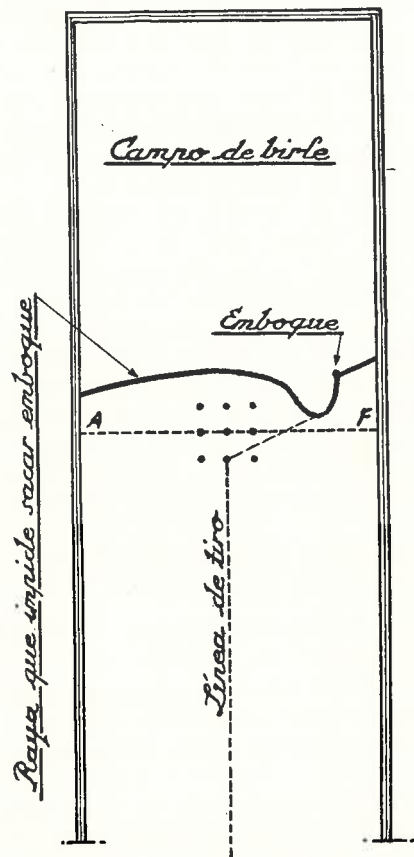


GRÁFICO N.º 13

c) Consecuencia del apartado anterior es que se considerará "bola pasa" la que llegue a tocar el "bolo" o "estaca" que hagan "raya". Por 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 esta línea—la comprendida entre el bolo llamado del "medio" y su banda lateral respectiva, derecha o izquierda, según esté situado el "emboque"—y otra línea que partiendo 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 la que determina la validez del "estacazo" dentro de su ángulo correspondiente.

Toda bola escuadrada hacia el lado del emboque, por estacazo, será válida cuando llegue a tocar el tablón lateral con independencia de la posición que adquiriera con posterioridad al choque por efectos del mismo o del terreno. Inversamente, será "queda" la que escuadrando al lado contrario del emboque choque con el tablón lateral en zona "nula", independientemente de la posición en que quede después del choque por efecto del mismo o del terreno.

Se aplicará 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 artículo número 19, apartados h) e i).

#### ART. 26. Del "emboque":

a) La "bola" que toque el "emboque" sin derribarlo no se considerará válido, pero sí "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 ocupaban 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.

ART. 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 esta 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 (véase gráfico núm. 14).

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.

ART. 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".

ART. 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

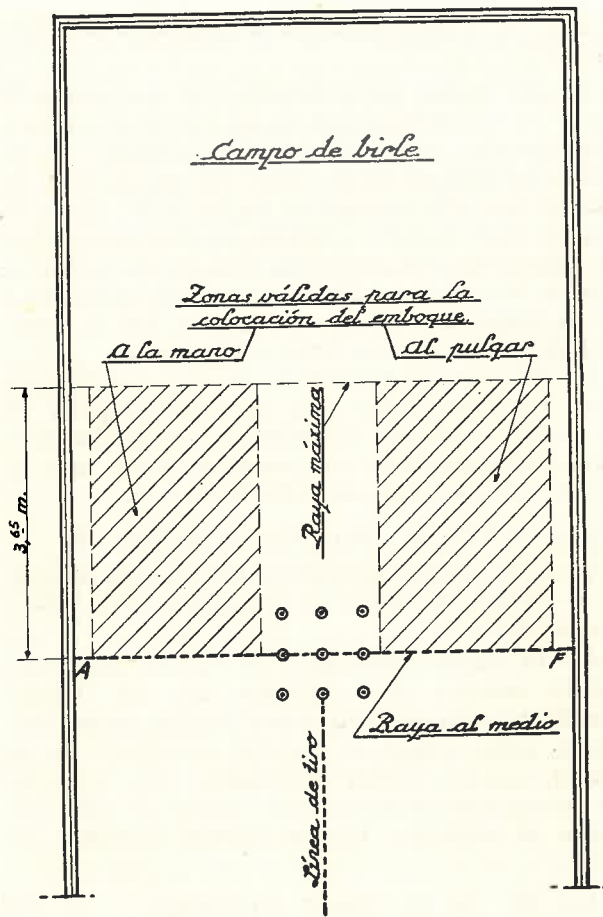


GRAFICO N.º 14

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 lugar 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.

ART. 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 le 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". Si después de lanzada la "bola", lo mismo desde el tiro que en el birle, se cayera algún bolo, la jugada se considerará nula y volverá a repetirse.

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 "birle", 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 se sumarán, por lo tanto, todos los "bolos" que resulten derribados. Los "bolos" rotos, como es natural, tendrán que ser sustituidos en el acto.

ART. 31. *Jugadores juveniles.*—A los jugadores juveniles no se les extenderá licencia en categoría distinta a la que les corresponde por su edad, aunque pueden participar en una de las categorías primera o segunda en competiciones oficiales y no oficiales. Para hacer uso de este derecho, al

efectuar la inscripción optarán por una de ellas, que quedará registrada en su ficha federativa.

Redactado conforme a las reformas aprobadas en la II Asamblea General celebrada el 24 de noviembre de 1965.

Conforme:

El Delegado de Modalidades Nacionales,

*José Collado Soto*

El Vocal Nacional,

*José Cagicas*

CERTIFICO: Que las reformas de los artículos 17, 20, 24 y 25 insertas en este Reglamento fueron aprobadas por la Delegación Nacional de Deportes según oficio de fecha 7 de octubre de 1966. Asimismo fue autorizado por el referido Organismo Superior la disposición que autoriza a los jugadores juveniles para participar en otras categorías y que se ha incluido en el artículo número 31.

El Secretario General,

*Agustín Ruiz Cossío*

V.º B.º;

El Presidente

*Rafael de Carlos Ortiz*



# INDICE

---

	<u>Artículos</u>	<u>Págs.</u>
<b>CAMPO DE JUEGO</b>		
Constitución de la bolera ... ..	1	3
Límites de la bolera ... ..	2	3
Forma de la bolera ... ..	3	4
Dimensiones de la bolera ... ..	4	4
Partes de la bolera ... ..	5	4
<b>ELEMENTOS DE JUEGO</b>		
Que no juegan: estacas, tiros, rayas ... ..	6	6
Que juegan: bolos, bolas ... ..	7	10
<b>GENERALIDADES DEL JUEGO</b>		
Definición del juego ... ..	8	12
Sujeto del juego ... ..	9	12
Fases del juego ... ..	10-23-24	12-27
El trabajo de las bolas ... ..	11	15
Bolas válidas y nulas ... ..	12-25	16-29
El "emboque" ... ..	13-26-27	16-32-33
Las rayas ... ..	14 6-22	16- 6-27
Valoración del juego ... ..	15-28	17-33

ESTILOS DE JUEGO

Estilos de juego ... ..	16	17
Juego libre propiamente dicho ... ..	17	18
Juego libre de competiciones ... ..	18	19
Estilo concurso ... ..	19	20
Campeonatos y certámenes ... ..	20	23

REGLAS DE JUEGO

Obligaciones del jugador ... ..	21	25
De las rayas ... ..	22- 6-14	27- 6-16
De los tiros ... ..	23-10	27-12
Del birle ... ..	24-10	27-12
De las bolas válidas y nulas ... ..	25-12	29-16
Del emboque ... ..	26-13-27	32-16-33
Limitaciones en la colocación del emboque.	27	33
Valoración de las jugadas ... ..	28-15	33-17
Bolos derribados ... ..	29	33
Causas ajenas al juego ... ..	30	35
Jugadores juveniles ... ..	31	36



DELEGACION NACIONAL  
DE EDUCACION FISICA  
Y DEPORTES



*Federación Española de Bolos*

---

---

REGLAMENTO  
DE  
BOLO-PALMA

MADRID  
1967