DELEGACION NACIONAL
DE EDUCACION FISICA
Y DEPORTES

Federación Española de Bolos

REGLAMENTO
DE
BOLO-PALMA

MADRID
1975

DELEGACION NACIONAL
DE EDUCACION FISICA
Y DEPORTES

Federación Española de Bolos

REGLAMENTO
DE
BOLO-PALMA

MADRID
1975

Depósito Legal: M - 15.645 - 1975

Imprenta IDEAL - Chile, 27 - Teléf. 259 57 55 - Madrid-16

JUNTA DIRECTIVA

PRESIDENTE DE HONOR:
D. Ramón Bustamante y Quijano.

PRESIDENTE:
D. Julián Gutiérrez Sánchez.

VICEPRESIDENTE PRIMERO:
D. Eloy Roiz Díaz.

VICEPRESIDENTE SEGUNDO:
D. Luis Vázquez Herrero.

VICEPRESIDENTE TERCERO:
D. Antonio Prieto Lorenzo.

SECRETARIO:
D. Juan José Alcázar Romero.

TESORERO:
D. Jacinto Alcántara Garrido.

CONTADOR:
D. Francisco Carretero Milán.

ASESOR JURIDICO:
D. Pedro Jesús García Gómez.

VOCAL BOLO PALMA:
D. Jesús Espeso Fernández.

VOCAL PETANCA:
D. Marciano Herrero Sánchez.

VOCAL TRES TABLONES:
D. Cecilio López Ruiz.

VOCAL PASABOLO:
D. Angel Revuelta Ruiz.

VOCAL MODALIDADES VARIAS:
D. Ramiro Castañón Gutiérrez.

VOCAL JUVENTUDES:
D. Jesús Espeso Fernández.

VOCAL DE FEDERACIONES REGIONALES:
D. Jesús Alonso de Celada.

VOCAL DE FEDERACIONES REGIONALES:
D. Agustín García Fernández.

VOCAL MEDICO:
D. Fernando Pérez España.

REGLAMENTO DE JUEGO

CAPITULO PRIMERO

GENERALIDADES DEL JUEGO

Artículo 1.º—El juego de los bolos consiste simplemente en derribar con las bolas el mayor número de bolos posible y conseguir emboque, dentro de las Normas de este Reglamento.

Art. 2.º—Jugador de bolos puede ser toda persona que, reuniendo las facultades físicas necesarias, esté en condiciones de realizar los movimientos y esfuerzos que se precisan para coger las bolas del suelo, colocarlas en la palma de la mano, fijar el pie correspondiente a la mano que emplea para jugar en los tiros y lugares de birle y, aprovechando el impulso del cuerpo y piernas, realizar con el brazo un movimiento pendular paralelo al cuerpo, hacia

atrás y hacia adelante, capaz de lanzar la bola para que ésta haga juego. La postura y movimientos más correctos para su ejecución, que constituirán el estilo de juego de cada persona, pueden ser estudiados en los tres tiempos señalados en los gráficos números 7 y 8.

Art. 3.º—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 a un lugar próximo a ella, con objeto de hacer juego, derribar bolos o sacar emboque.

b) «Birlar» es volver a lanzar las bolas, siempre que haya sido válida su jugada al tirar, desde el lugar que ocupen hacia la «caja», con objeto de volver a derribar bolos. Cuando la bola válida haya quedado dentro de la «caja» en el campo de birle o en un sitio tan próximo que el jugador pueda alcanzar con la mano los bolos, éste puede optar por una modalidad de birle llamada «segar».

La culminación de estas dos fases, tirar y birlar, constituye una tirada, que es la parte más simple de que se compone el juego de bolos.

Art. 4.º—Para facilitar que la bola desvíe su trayectoria y conseguir así unas mayores posibilidades de lograr emboque o derribar más

número de bolos, la bola tiene que ser trabajada. Se llama «bola trabajada» la que lleva efecto o movimiento de rotación.

Este efecto tendrá siempre la dirección del cambio de trayectoria que se quiera conseguir en las bolas al tomar contacto con el suelo o con los bolos. La situación del emboque determinará la clase de efecto que corresponda darle a las bolas desde el tiro:

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

b) Si está situado entre la caja y la banda lateral derecha, el efecto será en esta dirección y se llamará «trabajada al pulgar».

c) El trabajo de las bolas se consigue imprimiendo con la mano un movimiento adecuado en el momento de soltarlas, que sólo la práctica puede enseñar.

Art. 5.º—El bolo pequeño, llamado emboque, tiene por misión señalar una jugada especial, que lleva su nombre, y cuyo valor mínimo es superior al número de los bolos que intervienen en el juego.

Art. 6.º—Raya es una línea marcada sobre el suelo que determina una de las principales reglas del juego, separando la bolera en dos zonas: válida y nula.

CAPITULO II

CAMPO DE JUEGO

Art. 7.º—El lugar de juego, llamado «bolera», ha de ser un terreno completamente horizontal, liso y limpio de obstáculos. No importa la constitución de ese terreno, pero se recomienda que sea arenisco bien apisonado. Unicamente en los lugares donde han de golpear las bolas tiene que ser de tal constitución que ni boten ni se apelmacen demasiado, o sea que tengan una elasticidad conveniente, que por lo difícil de describir solamente la práctica puede señalar.

Art. 8.º—Para impedir la salida de las bolas la bolera estará limitada por una valla, que constará de cuatro partes, que se denominarán: «banda lateral de la izquierda» o de la mano RZ; «banda lateral de la derecha» o «pulgar» KV; «banda tope del birle» RK, y «banda tope de tiro» ZV (véase gráfico número 1).

Art. 9.º—Las dimensiones de la bolera, de forma rectangular, serán: de 30 a 34 metros de largo por 8 metros de ancho.

Art. 10.—Toda bolera consta 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 cuadro ha de ser de 1,35 metros de lado (véase gráfico núm. 2). La caja estará situada a una distancia de la banda tope de birle de 10 a 12 metros y equidistante de las laterales.

b) «Campo de tiro» es la zona comprendida entre la línea AF (gráfico núm. 4) y la banda tope del mismo nombre. En este campo hay que considerar una línea recta imaginaria llamada «línea de tiro», perpendicular al centro de la línea AF. En esa línea estarán situados los tiros.

c) «Campo de birle» es el espacio limitado por la misma línea AF y su banda tope. La banda tope de birle estará a una distancia comprendida entre 10,675 y 12,675 metros de la línea AF.

CAPITULO III

ELEMENTOS DE JUEGO

Art. 11.—Se distinguen dos clases: elementos estáticos (estacas, tiros y rayas) y elementos dinámicos (bolos y bolas).

Elementos estáticos.—a) Estacas: Son unos cilindros en cuya base superior, a nivel del suelo de la bolera, se plantan los bolos. Estas estacas han de estar fijas y su sección circular

será de 50 milímetros de diámetro. Para que ofrezcan mayor seguridad es conveniente que sean de hierro y unidas entre sí por un bastidor que impida el desplazamiento de las mismas al ser golpeadas por las bolas (véase gráfico núm. 3).

Las estacas serán nueve, colocadas equidistantes entre sí, en tres filas paralelas con tres estacas en cada fila, que determinan la parte de la bolera llamada «caja». La separación de las estacas será de 0,65 metros de centro a centro de la sección superior de las mismas (véase gráfico núm. 2). Adicionalmente, se colocarán dos estacas sobre la línea AF, cuyo centro estará a una distancia de 0,50 metros del centro de las estacas de los bolos laterales más próximas; dichas estacas adicionales servirán para colocar el emboque en las tiradas por el sistema de «concurso». En el juego libre, el jugador encargado de hacer la raya plantará el emboque en el lugar que desee, con las limitaciones señaladas en el artículo 23.

b) «Tiros» son unas señales situadas en la línea del mismo nombre cuyo objeto es fijar el lugar donde el jugador tiene que poner el pie al lanzar la bola.

c) «Raya» es una línea del juego que divide la bolera en dos zonas: válida y nula. La zona válida es la comprendida entre la raya y la banda tope de birle. La zona nula es el resto de la bolera, salvo en el caso del «estacazo».

Art. 12.—Elementos dinámicos.—a) «Bolos» son unos trozos de madera torneados de forma característica, con una anilla metálica de 17 milímetros de altura encajada en la base del mismo (véase su forma y dimensiones en 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, formando tres filas de tres bolos cada una, que se denominarán, 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 el segundo bolos de la fila del medio, que se denominan, respectivamente, «primer bolo» y «bolo del medio» (véase gráfico núm. 6).

b) «Las bolas» serán esféricas, pudiendo ser achatadas por los polos, con un diámetro máximo de 18 centímetros. Serán de madera, recomendándose la encina.

CAPITULO IV

SISTEMAS DE JUEGO

Art. 13.—Se reconocen oficialmente dos: juego libre y juego de concurso.

Art. 14.—Por «juego libre» se entiende aquel en el que la distancia de los tiros y la configuración de la raya son susceptibles de experimentar variación en cada «chico», según el criterio de los contendientes, dentro de las reglas que se especifican en los artículos 18 y 19. Para la realización del juego se observarán las siguientes normas:

a) Cuando se trate de competiciones individuales (mano a mano) cada jugador tirará con tres bolas; si se enfrentan equipos de dos o tres jugadores tirarán con tres bolas cada jugador, y si son equipos de cuatro o más jugadores tirarán con dos bolas cada uno.

b) Se efectuarán tantas tiradas como sean necesarias para derribar el número de bolos, incluidos emboques, que determinan un «chico».

En caso de empate en «chico terminado» se efectuarán desempates a una sola tirada, hasta que uno de los contendientes consiga, al menos, derribar un bolo más.

Art. 15.—Los bolos necesarios, incluidos emboques, para terminar un «chico» serán los siguientes:

40 bolos para las competiciones de equipos de cuatro jugadores;
50 bolos para las competiciones de equipos de tres jugadores;

35 bolos para las competiciones de equipos de dos jugadores;
20 bolos para las competiciones individuales.
5 bolos por cada bola para las competiciones entre equipos de más de cuatro jugadores.

Se jugarán tantos «chicos» con valor de un punto como se indique en las normas de la competición de que se trate.

Art. 16.—Por «juego de concurso» se distingue aquel en el que todos los participantes deben tirar desde distancias preestablecidas y empleando la «raya» concreta determinada para este sistema de juego, observándose además las siguientes normas:

a) Podrá jugarse individualmente o por equipos.

b) Cada jugador empleará tres bolas en cada tirada, cuando intervienen uno, dos o tres jugadores, y dos bolas cuando sean cuatro o más jugadores.

c) Cada equipo tirará ocho veces, las cuatro primeras desde el tiro corto y las otras cuatro desde el segundo tiro o tiro largo, ateniéndose a las distancias establecidas de acuerdo con las diferentes categorías.

d) Las cuatro primeras tiradas desde el tiro corto se realizarán con raya alta; las dos primeras, a la mano, y las dos siguientes, al pulgar; y las cuatro restantes, desde el segundo tiro, o tiro largo, con raya al medio, asimismo,

las dos primeras a la mano y las dos últimas al pulgar.

e) El emboque se situará, durante las ocho tiradas, en las estacas adicionales reseñadas en el artículo 11, a la mano o al pulgar, según corresponda.

f) Se valorará el concurso por el total de bolos derribados por los participantes en las ocho tiradas, más el valor de los emboques que hayan logrado hacer.

Art. 17.—Los Campeonatos de España y los Provinciales o Regionales se jugarán a estilo «concurso» y por eliminatorias. Las Federaciones Nacional y Regionales señalarán el número de jugadores o equipos que se alinearán en cada vuelta, pero en todo caso los finalistas participarán en cinco vueltas, excepto los veteranos e infantiles, que jugarán cuatro vueltas.

Cuando deba efectuarse desempate entre dos o más equipos se jugarán nuevos concursos, reduciendo al 50 por 100 el número de tiradas señaladas en el artículo 16, apartado *c)*, hasta lograr desempate.

CAPITULO V

REGLAS DE JUEGO

Art. 18.—De las rayas:

a) Necesariamente la raya ha de ser una

línea continua que tenga por extremos las bandas laterales de la bolera.

b) Su objeto será separar «zona válida» de «zona nula», no permitiendo, por tanto, hacer rayas que separen dos zonas nulas (gráfico número 12).

c) No se permiten rayas que, por su forma, impidan sacar emboque (gráfico núm. 13).

d) Existen tres clases de rayas: raya al medio, raya alta de concurso y rayas altas para juego libre.

«Raya al medio» es la que coincide con la línea AF del gráfico núm. 10. Es, por tanto, la más baja que separa el campo de tiro y de birle, dividiendo la caja en dos partes iguales; y es la única que considera a todo el campo de birle como zona válida (gráfico núm. 10). Entre el bolo más próximo y el emboque deberá trazarse un ángulo-raya de 90 grados hacia el campo de birle.

«Raya alta de concurso» es la que partiendo de las bandas laterales en los puntos A y F coincide con la raya al medio hasta 50 centímetros de la caja, donde irá colocado el emboque, desviándose en ángulo recto hacia la zona de birle para encontrarse con una línea paralela a la primera que une las dos bandas laterales y que se encuentra a 2,17 metros de la llamada línea AF (gráficos núms. 9 y 11).

«Las rayas altas para juego libre» pueden tener forma variable, a capricho del jugador encargado de hacerlas, con la única limitación de que no podrá rebasar una distancia superior a 3,65 metros de la línea AF hacia la banda tope del birle.

e) Existirá en todas las actuaciones el «fleje», que es una línea recta perpendicular a la línea de tiro, situada en el campo del mismo nombre y a 1,90 metros de la línea AF. No es necesario que los extremos del fleje lleguen a las bandas laterales de la bolera; basta que sea un poco más largo que el ancho de la caja, y que estén situados equidistantes de dichas bandas (gráfico núm. 11).

Art. 19.—De las categorías:

a) Se reconocen las siguientes categorías:

— Primera.
— Segunda.
— Aficionados.
— Veteranos.
— Juveniles.
— Infantiles.
— Alevines.

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

CATEGORIAS	Años a cumplir en la Temporada	Distancia de Tiros en Metros		Birle Máximo Metros	Raya alta a Concurso Metros	Raya Máxima alta a Juego Libre Metros
		A Concurso (únicas)	A Juego Libre Mínima Máxima			
Primera Categoría	Sin límite	16 y 18	14 - 20	12,65	2,17	3,65
Segunda Categoría ...	Sin límite	15 y 17	12 - 18	12,65	2,17	3,65
Aficionados	Sin límite	14 y 15	13 - 16	12,65	2,17	3,65
Juveniles ... ... hasta	18 años	14 y 16	13 - 17	12,65	2,17	3,65
Infantiles ... ... hasta	15 años	11 y 12	10 - 12	8,65	1,65	2,15
Alevines - Infant. hasta	13 años	8 y 9	7 - 9	7,65	1,65	2,15
Veteranos ... ... desde	60 años	11 y 12	11 - 12	8,65	1,65	2,15

Todo jugador Infantil o Juvenil podrá participar en una sola de las Categorías superiores a su edad, previo reconocimiento médico y autorización de la Organización Juvenil Española, lo que no implicará la pérdida y categoría que por su edad le corresponda.

Art. 20.—De situaciones especiales en el birle:

a) La «bola pasa» que quede dentro de la caja se retirará de dicho lugar, hasta que termine de lanzar desde el tiro las bolas correspondientes a la tirada el equipo en juego.

b) Las «bolas pasas» que por cualquier causa queden en zona nula se retirarán, señalando el lugar que ocupan para no impedir el paso de las restantes. Serán birladas desde las correspondientes señales.

c) Si una «bola pasa» es desplazada de su lugar por otra nula lanzada por el mismo jugador u otro de su equipo, o por los bolos derribados por la nula, deberá ser colocada y birlada desde el lugar que ocupaba con anterioridad al choque.

d) Si durante el birle un jugador estima que las bolas todavía no birladas estorban para birlar otras primero, puede pedir que se retiren provisionalmente las primeras, que deberán, en su momento, lanzarse desde los lugares que ocuparon.

e) Las bolas que durante el birle sean desplazadas por choque de otras se colocarán 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. 21.—Del jugador:

a) Deberá colocar, con posición natural, la punta del pie correspondiente al brazo que juega detrás del tiro.

b) Al birlar, y considerando nuevamente la posición natural del pie, colocará éste detrás de la bola, en dirección a la caja.

c) Si al lanzar la bola, por causas lógicas de la inercia, se desplazase el pie, quedará a juicio del árbitro la apreciación de si dicho movimiento fue excesivo, en cuyo caso podrá amonestar al jugador o anular la bola.

d) 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.

e) Se empleará en el birle la misma mano que se utilizó desde el tiro.

f) No se podrá coger la bola para birlar, hasta que todos los bolos estén plantados.

g) 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 como máximo, debiendo soltarla inmediatamente.

h) No podrá plantar los bolos, para evitar los coloque en forma ventajosa para hacer juego, pudiendo solicitar del árbitro corrija la posición de los que no estén correctamente «armados».

i) En las pruebas por equipos, cada participante podrá birlar bolas distintas a las lanzadas por él desde el tiro.

Art. 22.—De las «bolas pasas» o «válidas» y de las «bolas quedas» o «nulas»:

a) Son bolas válidas las que, pasando por la caja, lleguen a la «zona válida de birle», aunque después por cualquier causa volvieran a la zona nula.

b) Sin llegar a entrar en zona válida, son «pasas» las bolas que, quedando en la zona nula, estén tan próximas a la raya que tocaran el emboque si éste se pudiera plantar de manera que la raya pasara por el centro de su base.

c) Como consecuencia del apartado anterior, se considera bola pasa la que llega a tocar el bolo o estaca que haga raya.

d) Se considera válida la bola que, lanzada desde el tiro, choque directamente en su caída con el primer bolo o con su estaca (jugada conocida con el nombre de «estacazo») de tal forma que, sin pasar la línea AF, 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 imaginaria que, partiendo del bolo del medio, llegue hasta los tiros.

A los efectos de considerar bola pasa, se tendrá en cuenta, en sentido contrario, y respecto a la parte de raya AF, lo especificado en este artículo, apartados *b)* y *c)*. Referente a las bolas que quedan sobre la línea de tiro, se darán por válidas las que queden totalmente centradas en ella, o las que tengan mayor inclinación a la zona donde se encuentre situado el emboque.

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 adquiera con posterioridad al choque por efecto del mismo o del terreno. Inversamente, será queda, la que escuadrando al lado contrario del emboque con el tablón lateral de zona nula, independientemente de la posición en que quede por los mismos motivos anteriores.

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

f) Se considerarán bolas nulas las que pasen por fuera de la caja o den el primer golpe en el suelo en la parte posterior a la línea formada por los tres últimos bolos.

g) También tendrán la consideración de quedas las bolas que vayan trabajadas en dirección contraria a la situación del emboque.

h) Además de ser nulas las bolas que se determinan en este artículo, lo serán también las que al caer derriben inicialmente el primer bolo de la fila inmediata al emboque o alguno de los tres de la opuesta.

i) Se considerarán nulas las bolas lanzadas desde el tiro que diesen en el «fleje» o quedasen más cortas.

Art. 23.—Del emboque y limitación en su colocación:

a) Se considerará conseguido cuando la bola lanzada desde el tiro, después de derribar el primer bolo, desvíe su trayectoria de tal forma que toque o derribe el emboque o atraviese la raya marcada entre el mismo y la banda lateral más próxima. También se le dará validez cuando, sin atravesar la raya descrita, se acerque a ésta tanto, durante su recorrido, que en el punto más próximo no pueda armarse el emboque con el centro de su base sobre la raya citada.

b) Si después de ser lanzada la bola se derribase el emboque por cualquier causa ajena al juego, se considerará válido si se estima que la bola le hubiera derribado o concurrieran las circunstancias reseñadas en el apartado anterior. No será válido si el emboque estuviera derribado antes de ser lanzada la bola.

c) Cuando la bola pase por encima del emboque, se considerará éste válido.

d) Solamente se podrá colocar el emboque en las zonas ABCD y EFGH, del gráfico número 14, dejando entre el emboque y la banda lateral más próxima espacio suficiente para que pueda pasar la bola sin deribarle.

e) 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. 24.—De la valoración de las jugadas:

a) Cada bolo derribado valdrá la unidad. Valdrá dos si cayese exclusivamente el llamado «del medio».

b) El emboque en juego de concurso valdrá diez unidades, más los bolos que derribe; y en el juego libre podrá tener una validez entre diez y las unidades necesarias para terminar un chico.

Art. 25.—De los bolos derribados:

a) Se considerará bolo derribado el que sea desplazado totalmente de la estaca donde está plantado.

b) Se sumarán los bolos derribados por las bolas que pasen por la caja y vuelvan a la misma por cualquier causa que sea, siempre que no peguen en las bandas laterales.

c) Si la bola chocase sobre un bolo que es-

tuviera cayéndose, éste se considerará como plantado.

d) Para plantar de nuevo los bolos derribados, no se podrán coger mientras no estén completamente inmóviles.

Art. 26.—Causas ajenas al normal desarrollo del juego:

a) En caso de tropezar la bola con alguna persona u otro obstáculo antes de llegar a la caja, se repetirá la jugada. Si el tropiezo fuera después de haber pasado por la caja y la bola llegara a ser pasa, no será objeto de repetición. 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 ello será que todo jugador, al tirar, tiene derecho a exigir que nadie ni nada esté ocupando un lugar que pueda estorbar la trayectoria de la bola, por lo que el armador siempre se colocará en la otra parte de la caja de donde se halla el emboque y los jugadores que en el momento no participan, fuera de la zona nula de birle. Si después de lanzada la bola, lo mismo desde el tiro que desde 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 birlar, se considerará jugada efectuada y válidos todos los bolos derribados.

c) Si se rompieran los bolos, la jugada será válida, y se sumarán todos los bolos caídos.

DISPOSICIONES FINALES

Art. 27.—Quedan sin efecto todas las ediciones anteriores del Reglamento de Juego de Bolo Palma y cuantas Normas y Disposiciones contravengan lo que antecede.

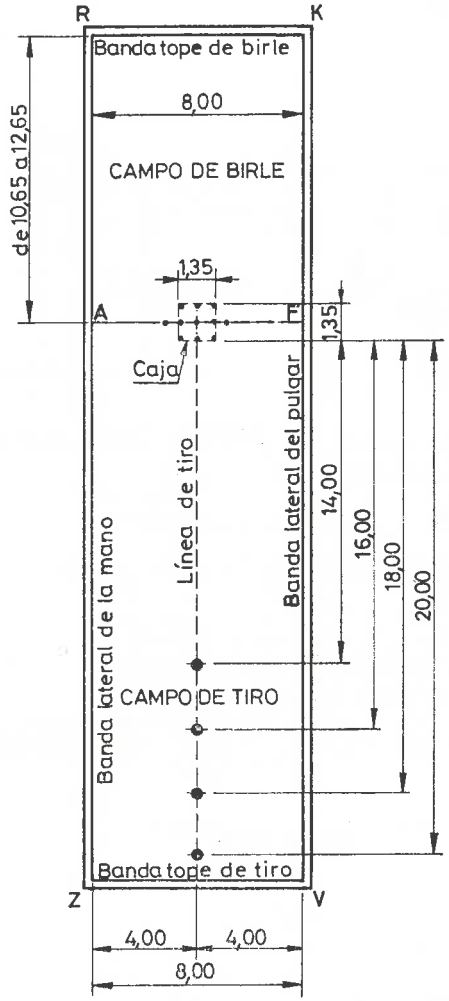
Art. 28.—No obstante, las Federaciones Regionales o Provinciales, en circunstancias muy especiales o cuando se trate de promover el juego de bolos, podrán proponer la supresión de alguna de las condiciones reglamentadas a la Federación Española de Bolos.

Diligencia: Como Secretario General de la Federación Española de Bolos, hago constar que este Reglamento ha sido editado tomando en cuenta los últimos acuerdos de las Asambleas Nacionales y haciendo uso de la facultad conferida a la Junta Directiva para su modificación.

Madrid, Abril de 1974

El Secretario general,
Juan José Alcázar Romero

V.° B.°
El Presidente,
Julián Gutiérrez Sánchez



COTAS EN M.

GRAFICO Nº1

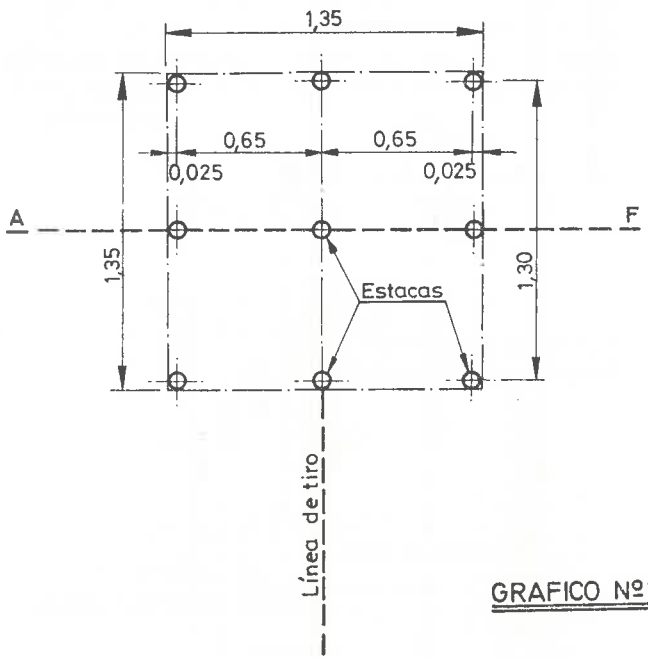


GRAFICO Nº2

COTAS EN M.

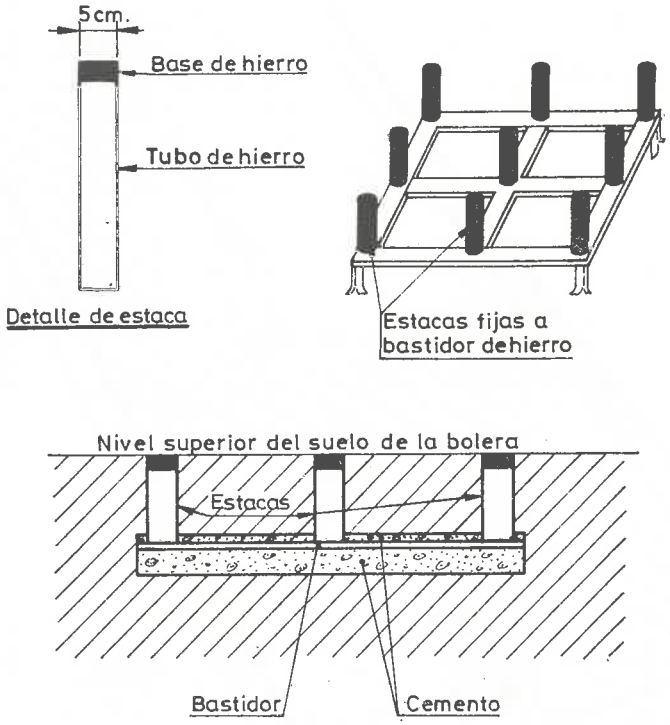


GRAFICO Nº3

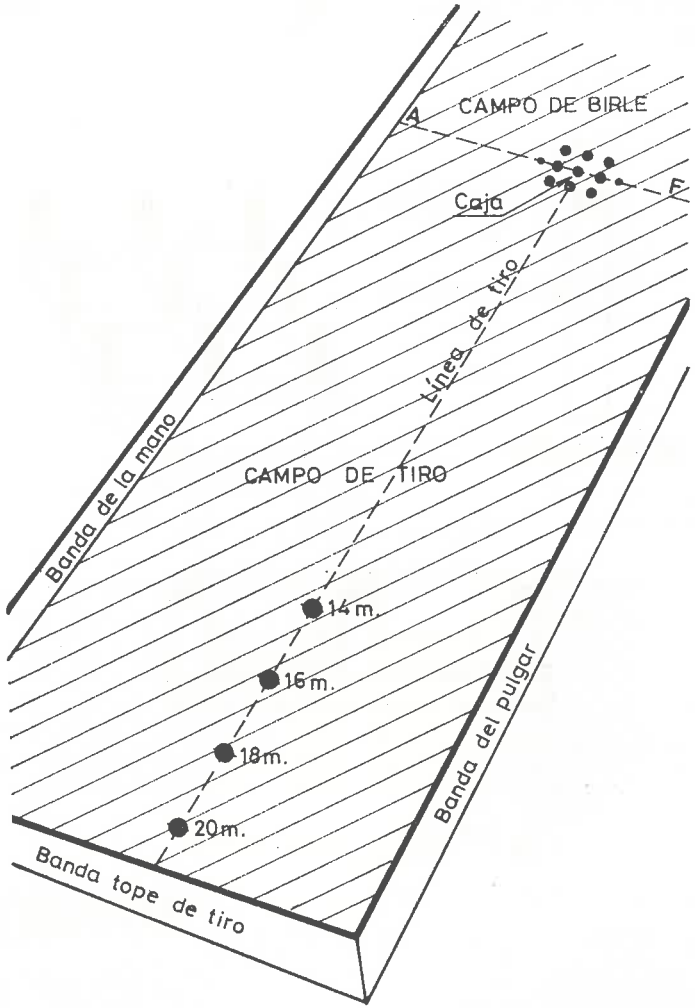


GRAFICO Nº4

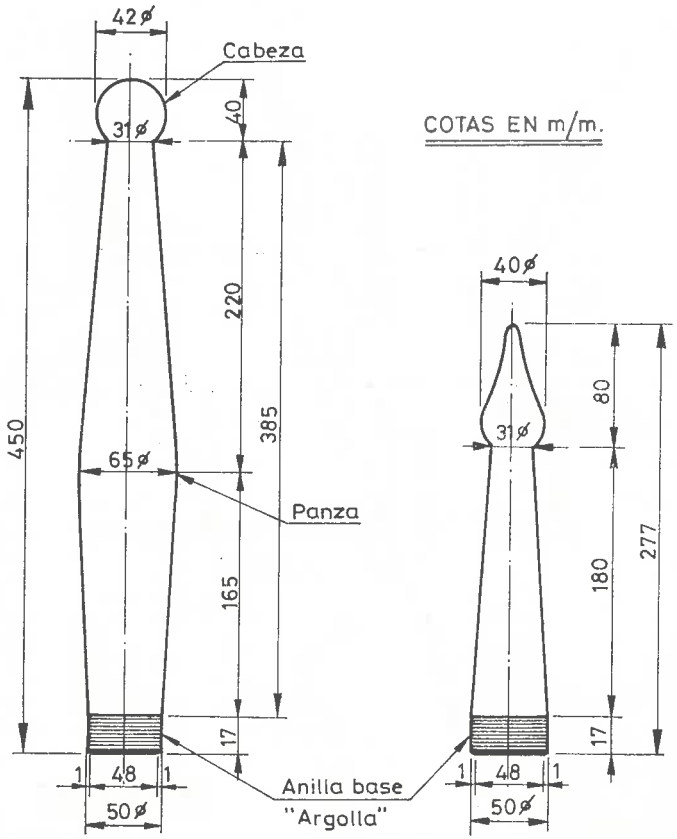


GRAFICO Nº5

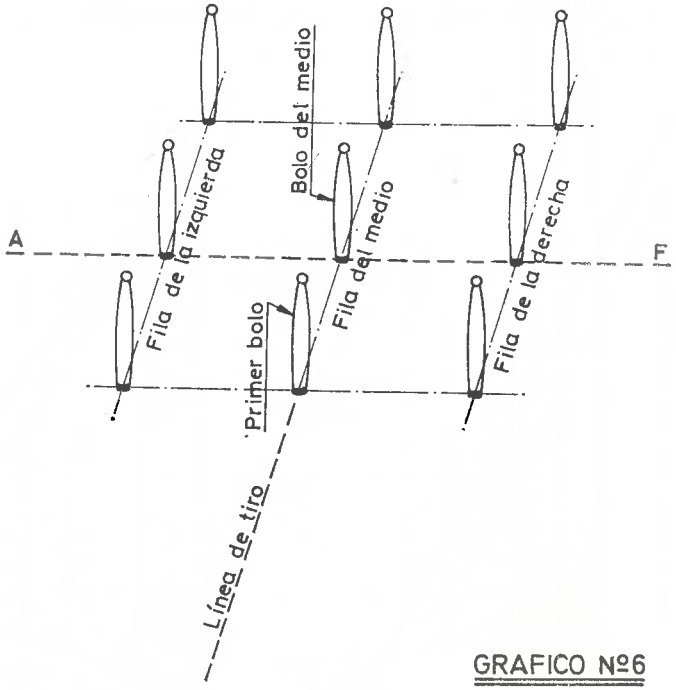


GRAFICO Nº6

TIEMPOS PARA EL LANZAMIENTO DE LAS BOLAS
TIRANDO AL PULGAR

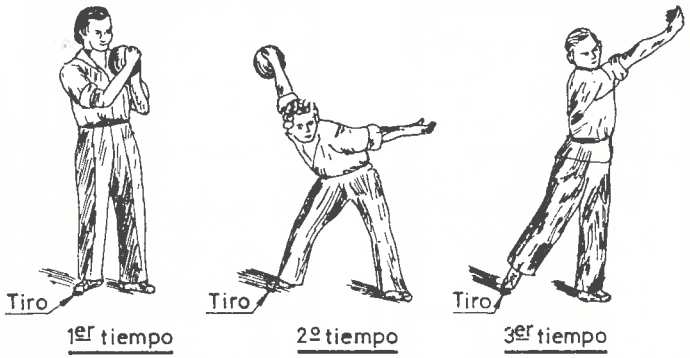


GRAFICO Nº7

TIEMPOS PARA EL LANZAMIENTO DE LAS BOLAS
TIRANDO A LA MANO

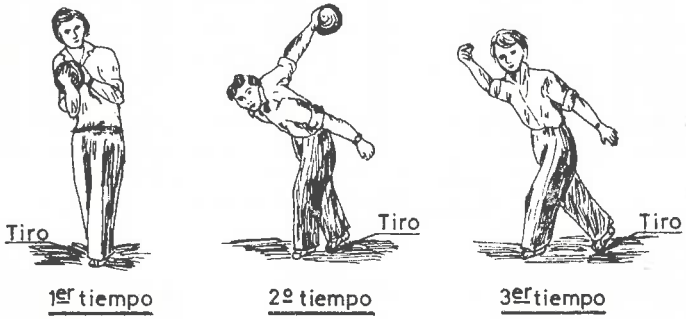


GRAFICO Nº8

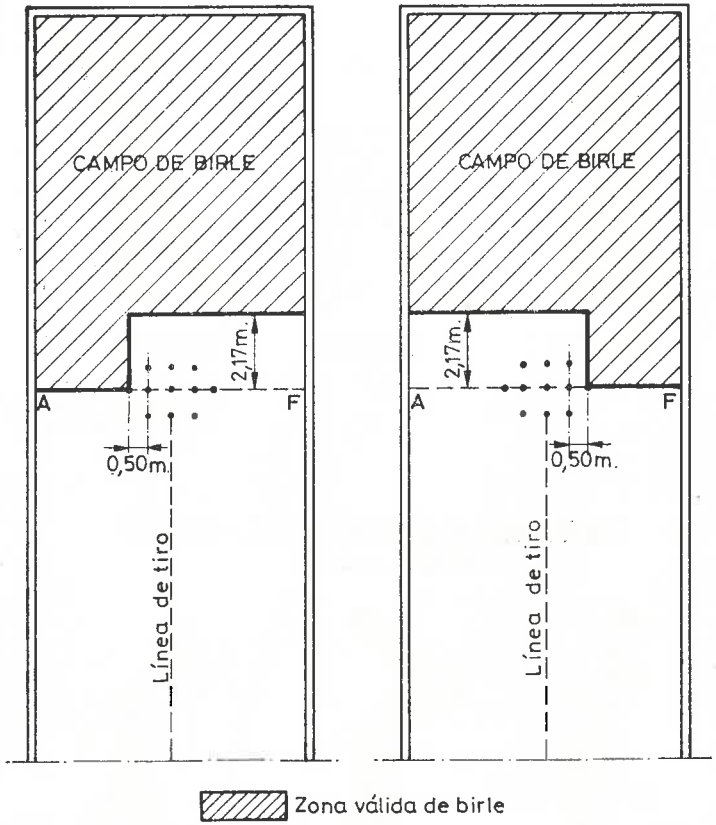


GRAFICO Nº9

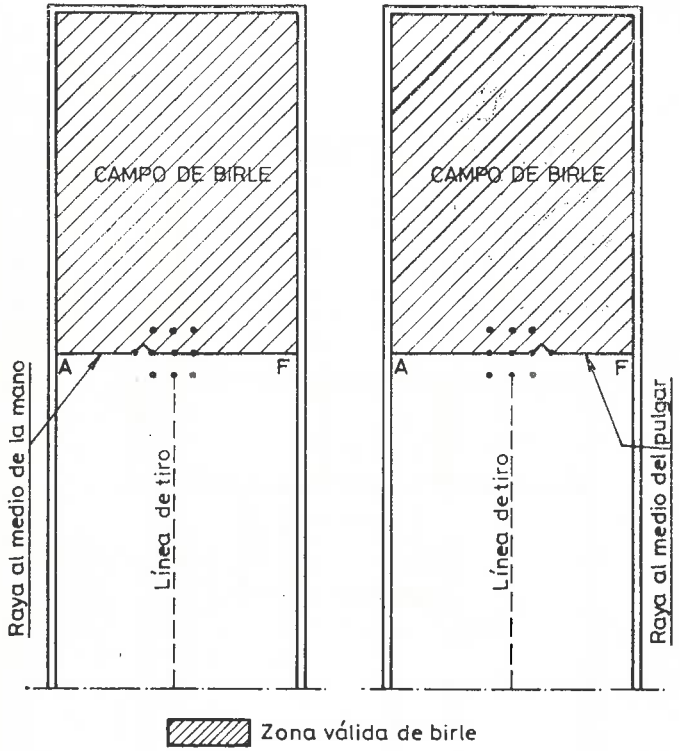
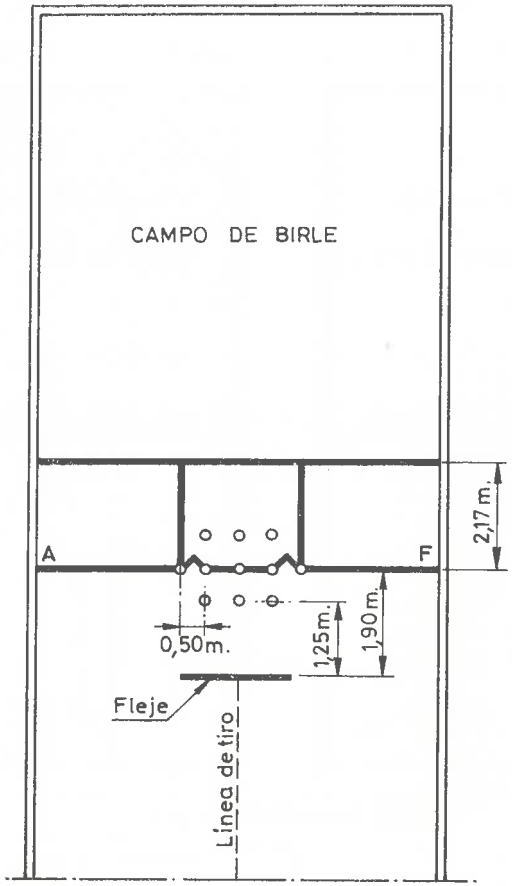


GRAFICO Nº10



Aspecto de las rayas del "Juego de Concurso"

GRAFICO Nº11

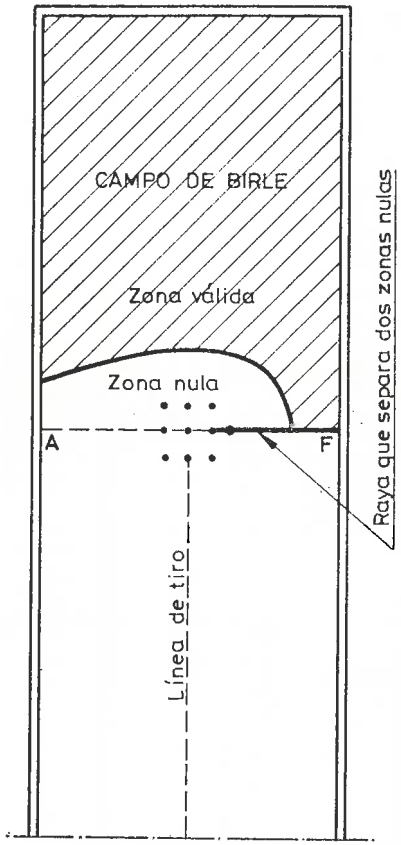


GRAFICO Nº12

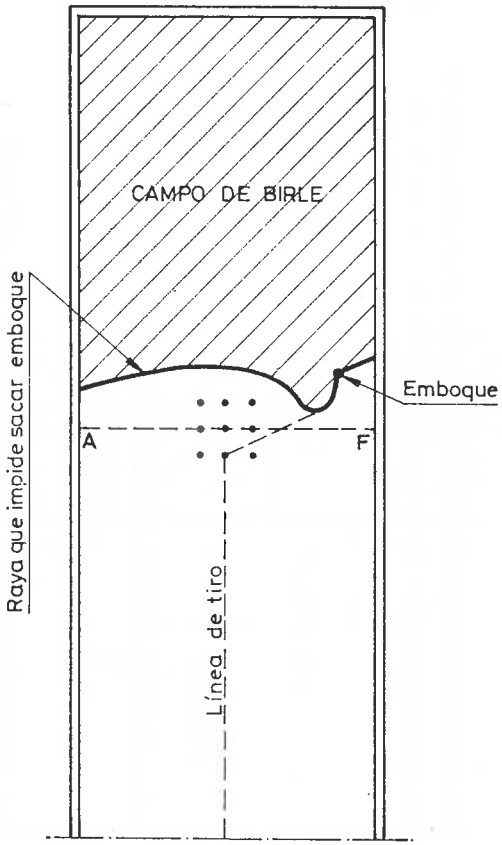


GRAFICO Nº13

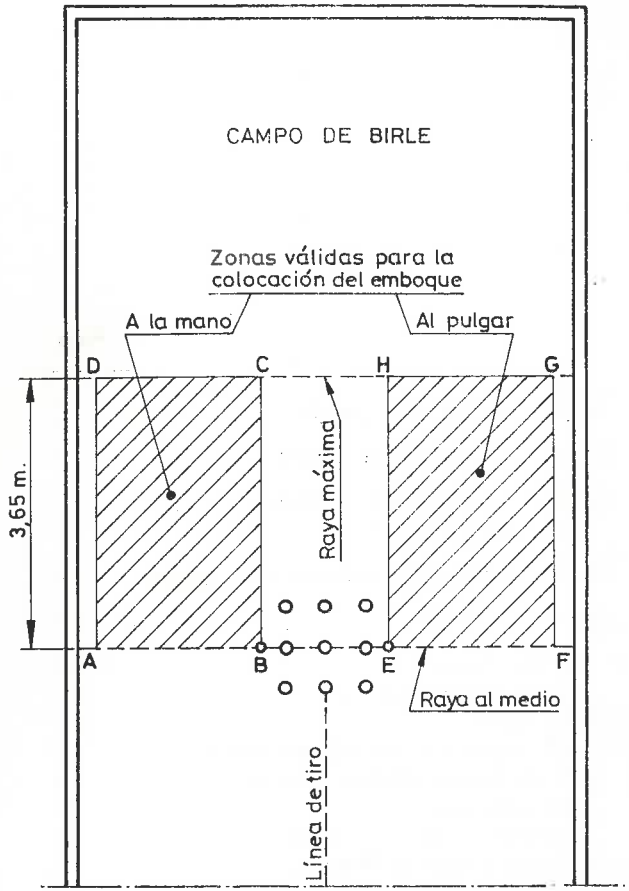


GRAFICO Nº14

INDICE

	Págs.
Generalidades del juego	3
Campo de juego: La bolera	6
Elementos de juego: Estacas, tiros, rayas, bolos y bolas	7
Sistemas de juego: Libre y de concurso.	9
Reglas de juego	12
De las rayas	12
De las categorías	14
Del birle	16
Del jugador y sus obligaciones	17
De las bolas válidas y nulas	18
Del emboque	20
Valoración de las jugadas	21
Causas ajenas al juego	22
Gráficos 1 al 14	25 a 37