



FEDERACIÓN CÁNTABRA DE BOLOS

Avda. Vicente Trueba s/nº ♦ 39012 Santander ♦ Tfno: 942.33.83.22 ♦ Fax: 942.35.41.23

federacion@maderadeser.com



REGLAMENTO DE JUEGO DE PASABOLO TABLÓN

CAPITULO I

Artículo 1º. Este Reglamento gobernará todo el desarrollo del Juego de PASABOLO Tablón, y podrá ser revisado y modificado por las Autoridades Federativas correspondientes, siempre que las circunstancias lo aconsejen.

Artículo 2º. Este Reglamento regirá tanto en Competiciones Oficiales como en las organizadas por particulares, Clubs o Peñas, que hayan sido previamente autorizadas por la Federación Española de Bolos o por cualquiera de las Federaciones Regionales respectivas.

CAPITULO II

Normas generales para el campo de juego

Artículo 3º. El campo de juego, llamado *Bolera* o *Carrejo*, ha de ser un terreno completamente horizontal, a ser posible de hierba, libre de obstáculos. No importa la constitución de este terreno. Se recomienda que esté bien apisonado.

Artículo 4º. La bolera podrá tener diferentes formas (rectángulo, trapecio regular, etc..). Tendrá como mínimo las siguientes medidas: 55 metros de largo, 12 de ancho en la primera raya y 20 en la séptima. La anchura puede ser menor en la parte comprendida entre la Zona de Tiro y el final del Tablón, pero nunca ha de ser inferior a 6 metros (3 a cada lado del Tablón), y entre la terminación del Tablón y la primera raya debe tener 12 metros como mínimo (6 a cada lado de la prolongación del eje del Tablón).

Artículo 5º. Toda bolera consta de tres partes bien definidas: Zona de Tiro, Zona de Tablón y Zona de Rayas (figura nº 1).

- a) **Zona de Tiro.** Está constituida por un rectángulo de 6 metros de largo, como mínimo, y de 1,5 a 2 metros de ancho.
- b) **Zona de Tablón.** Está situada a continuación de la Zona de Tiro. En ella se encuentra el Tablón, que lleva las cajas en las que se colocan los bolos. Debe tener obligatoriamente esta zona de 7,5 a 9 metros de largo, y como mínimo 6 metros de ancho.

- c) **Zona de Rayas.** Está situada a continuación de la Zona de Tablón. Tendrá, siguiendo la prolongación del eje del Tablón, 42 metros de largo, desde el centro de la última caja a la séptima raya. Se subdivide en dos zonas: la primera, comprende desde el centro de la última caja a la primera raya. Esta primera zona tendrá como mínimo 12 metros de ancho. En la segunda zona se hallan las rayas en número de siete. La primera tendrá necesariamente un mínimo de 12 metros de longitud (6 a cada lado de la prolongación del eje del Tablón). La séptima raya ha de tener obligatoriamente un mínimo de 20 metros de longitud (10 a cada lado de la prolongación del eje del Tablón). En el caso excepcional de que se jugara una competición con más de 7 rayas, necesariamente la séptima ha de tener las medidas especificadas anteriormente.

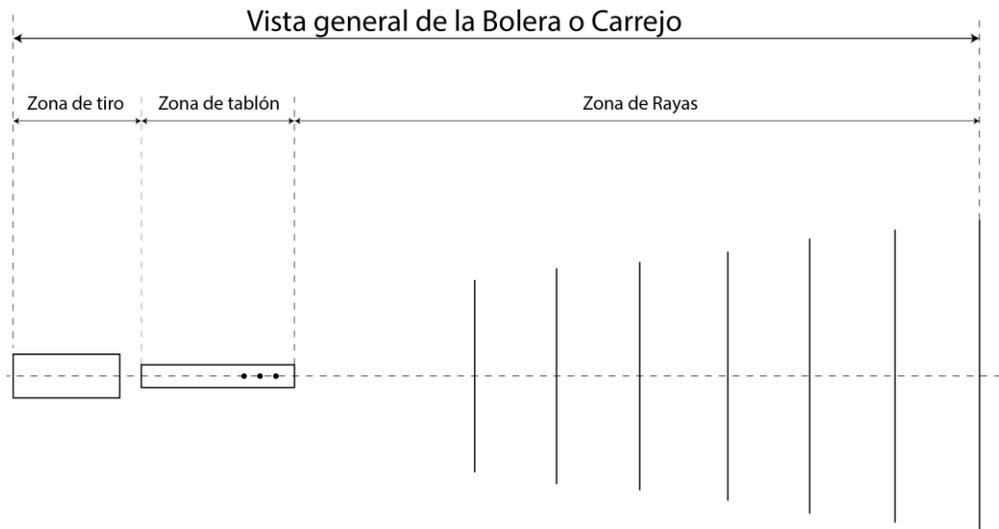


Fig. 1

CAPITULO III **Elementos del juego**

Artículo 6º. Son de dos clases:

- 1) Elementos que no juegan: Zona de Tiro, Tablón, Cajas y Rayas.
- 2) Elementos que juegan: Bolos y Bolas.

Artículo 7º. Elementos que no juegan:

- a) **Zona de Tiro:** Comprende tres partes (figura nº 2):

- 1) **Campo de Carrera.** Constituido por un rectángulo de 6 metros como mínimo de largo por 1,5 a 2 metros de ancho y revestido de una capa de cemento, aconsejando aplicar un producto antideslizante en su superficie.

Para facilitar a los jugadores la dirección correcta para el tiro, se marcará o se pintará una raya bien visible, que indique que la prolongación longitudinal del centro del tablón.

También es conveniente que existan rayas transversales y números que faciliten al jugador determinar el punto de partida de su carrera habitual.

- 2) **Tiro, Cas o Tire.** Es un desnivel vertical que discurre a todo lo ancho entre el Campo de Carrera y el Campo de Impulso Final. La altura de este desnivel debe ser de 2 a 4 centímetros. Del borde superior del “Cas” al comienzo del tablón, habrá un desnivel hacia este de 4 a 6 centímetros, y de la base a dicho comienzo, una distancia de 1,75 a 19,90 metros.
- 3) **Campo de Impulso Final.** Es una zona de la misma anchura que el Campo de Carrera y de 1,75 a 1,90 m de largo, situada entre la base del Tiro y el Tablón. Debe ser de cemento uniforme, aconsejando la aplicación de una capa de producto antideslizante. La superficie de esta zona tendrá un desnivel hacia el Tablón de 1 a 2 centímetros.

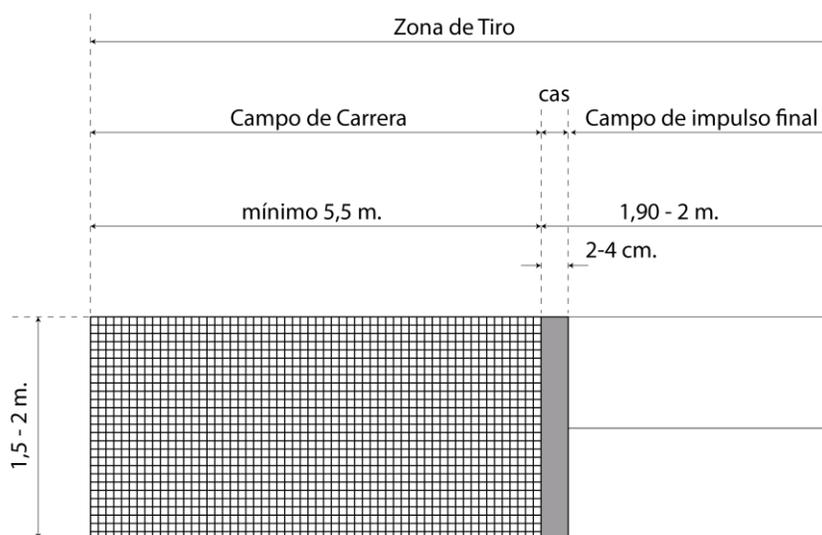


Fig. 2

- b) **Tablón, Cureña o Banzo.** (figura nº 3). Situado a continuación de la Zona de Tiro. Está constituido por la unión en sus extremos de 2 o 3 tablonces de 19 a 21 centímetros de ancho por 8 cm o más de grueso. Como del comienzo del Tablón al centro de la última caja, debe haber necesariamente de 7,5 a 9 metros y es conveniente que del centro de esta caja continúe unos centímetros, la longitud total de los tablonces unidos debe ser aproximadamente de 7,60 a 9,10 metros. Estos tablonces pueden ser de roble, haya u otra madera no excesivamente dura. Van introducidos en el suelo, presentan una forma cóncava en toda la longitud de su superficie, estando los bordes de esta concavidad al nivel del terreno que les rodea. Del comienzo al final tendrán una subida de 12 a 21 centímetros, es decir, el desnivel será aproximadamente de 1,5 a 2,5 por 100. Este desnivel puede ser uniforme en toda la longitud, pero es más conveniente que en el primero sea muy pequeño aumentando ligeramente en el segundo y más en el tercero. La concavidad debe ser, como máximo, de 0,4 centímetros al comienzo, aumentando uniformemente hasta alcanzar, al final, una medida que puede oscilar entre 0,8 y 1,5 centímetros, siendo éste su tope. El Tablón puede asentar en el suelo directamente o sobre estacas transversales o verticales para darle mayor estabilidad, clavándole en ellas. Los tablonces pueden ir unidos por simple contacto o encajados por medio de unos cortes hechos en la parte superior de uno e inferior de otro y unidos por clavos.

Este Tablón debe mantenerse libre de obstáculos y mojado durante el desarrollo del juego, para facilitar el deslizamiento de la bola. A unos 2 o 3 metros del final del Tablón, se pone un parapeto llamado parabolos, resistente pero que pueda absorber los impactos, como cubiertas de automóvil, camión o tractor, etc., detrás de los cuales puede ponerse arcilla, tierra o arena. El objeto de este parabolos es que se detenga la bola y no ruede hacia la Zona de Rayas.

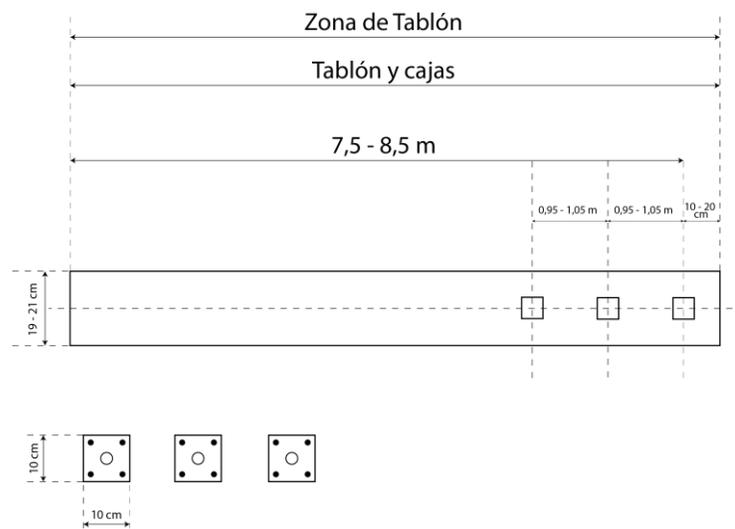


Fig. 3

- c) **Cajas, Cases o Chapas.** Son 3, de hierro, que van introducidas en medio del Tablón y al final de él, con una separación entre sus centros de 0,95 a 1,05 metros del primero al segundo, e igual distancia de éste al tercero, estando el centro de esta tercera caja a unos 10 centímetros del final del Tablón, y de 7,5 a 9 metros del principio; estas cajas no deben sobresalir del nivel de la concavidad del Tablón, para lo cual se hacen unos huecos en este. La superficie de las cajas es un cuadrado de 10 centímetros de lado y su espesor 1 centímetro; llevan un agujero en cada ángulo, destinado a introducir un clavo o un tornillo con el que se sujetan al Tablón. En el centro, tienen un hueco circular con mayor diámetro en la superficie que en el fondo. El diámetro, en la superficie, es de unos 4 centímetros y en el fondo de unos 2 a 2,5 centímetros. Este diámetro del fondo es un poco mayor que el de las bases de los bolos (que es aproximadamente 1,5 centímetros), para que estos asienten con holgura. El hueco tiene una profundidad diferente en cada caja, siendo en la primera empezando a contar desde el tiro de 1,1 a 1,2 centímetros; en la segunda, de 1,3 a 1,4, y en la tercera, 1,5.

El objeto de estas cajas y su hueco es sujetar y servir de tope al bolo que, al ser tocado por la bola, se eleva en vez de ser arrastrado. Para sujeción de los bolos, en el hueco de las cajas se pone arcilla húmeda.

- d) **Rayas** (figura nº 4). Son 7 líneas paralelas entre sí y perpendiculares a la longitud del Tablón, que atraviesan el terreno de juego. La primera debe estar a 12 metros del centro de la última caja. La distancia entre cada dos rayas debe ser de 5 metros. Esta distancia ha de ser igual en todos los espacios que quedan entre rayas. Por lo tanto, del centro de la última caja a la séptima raya tiene que haber 42 metros, siguiendo la prolongación del eje del Tablón. Las rayas sirven para valorar las jugadas. En el artículo 13.e), se indica el valor de estas rayas.

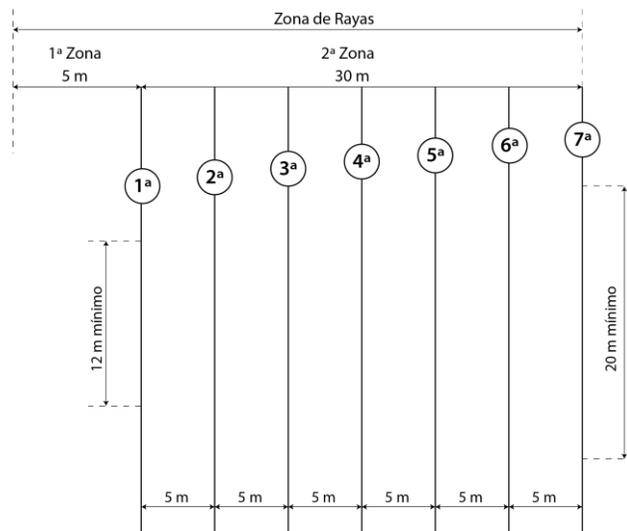


Fig. 4

Artículo 8º. Elementos que juegan:

- a) **Bolos** (figura nº 5). Son unos trozos de madera, de forma cilíndrica, con el borde de las bases ligeramente desgastado. Su longitud es de 33 a 35 centímetros. El diámetro en toda la longitud es aproximadamente 3 centímetros, y en las bases, 1,5. Su peso oscila alrededor de los 200 gramos. Pueden ser de diferentes maderas (encina de pie, agracio, acebo, lentisco, etc...). Para jugar se necesitan tres bolos.
- b) **Bolas** (figura nº 6). Son de forma esférica, macizas, con un diámetro que puede oscilar entre 22 y 25 centímetros y un peso aconsejable entre 4,5 y 8 kilogramos. Presentan un agujero circular de 2,5 a 3 centímetros de diámetro, destinado a introducir el dedo pulgar, y a una distancia de unos 4 centímetros tienen una concavidad o hendidura profunda en forma de media luna, de 10 a 13 centímetros de largo y de 5 a 6 en su parte más ancha, con la curvatura en la parte más alejada del agujero circular, hendidura en la que se introducen los restantes dedos.

La hendidura y el agujero se unen en el interior de la bola, con el objeto de poder juntar el pulgar con los demás dedos y ayudar a su manejo. Al conjunto de hendidura y agujero, se le da el nombre de *agarradera o llave*.

Para facilitar su deslizamiento por el Tablón, las bolas se limpian y mojan antes de efectuar el tiro. Estas bolas pueden ser de acerón, manzano, escarrio, etc..

Para los jugadores de categorías menores, los pesos de las bolas y bolos así como sus medidas y las del Tablón, rayas, tiro, etc..., podrán ser menores.

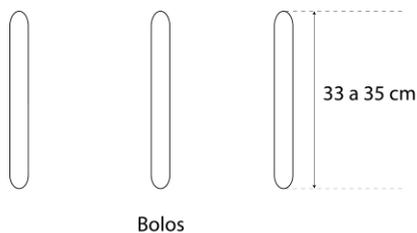
En el caso de que por falta de bolera infantil de estas condiciones, tuvieran que jugarse competiciones infantiles en boleras de adultos, jugarán con las condiciones de éstas, pero solamente con 4 rayas y una intermedia, y podrán tirar con la bola que deseen, pero siempre los organizadores dispondrán de bolas de tamaño y peso de las consideradas para menores. Los juveniles jugarán en boleras de adultos y con bolas de estos. En lo referente a rayas, serán las que se dispongan en las Normas de los Campeonatos.

Los juveniles, cadetes o infantiles que opten por jugar en Categoría superior, tendrán que ajustarse en lo relativo a pesos y medidas a las condiciones de ella.

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

Categoría	Edad	Rayas
Primera		7
Segunda		6
Veteranos "A"	50 – 55	6
Veteranos "B"	56 o más	6
Juvenil	17 y 18	6
Cadete	15 y 16	5
Infantil	13 y 14	4 naturales + 1 intermedia a 7 m.
Alevín	11 y 12	4 naturales + 1 intermedia a 7 m.
Benjamín	hasta 10	4 naturales + 1 intermedia a 7 m.

* La edad se entiende por años cumplidos en la misma temporada, a 31 de diciembre.



Bolos

Fig. 5

Bolas

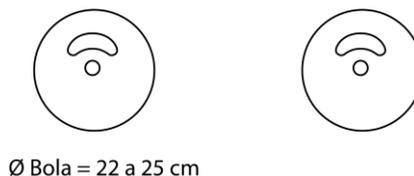


Fig.6

CAPITULO IV **Generalidades del juego**



Fig. 7

Artículo 9º. El juego de PASABOLO TABLÓN es el deporte practicado en una bolera de Pasabolo, cuyo objeto es derribar con la bola y lanzar lo más lejos posible y en dirección a las rayas, los bolos, de acuerdo con las normas de este Reglamento. Este juego no exige que la bola choque en un lugar determinado del Tablón; en el caso de que toque en la tierra que bordea el Tablón y luego tire los bolos, también se considera bola válida. El valor de la jugada es mayor cuantas más rayas crucen los bolos. Cada bolo, después de ser lanzado y alcanzada su inmovilidad (excepto 1ª parte del artículo 14.c y artículo 16.f), tendrá el valor de la última raya que toque o haya pasado, y el valor de la jugada será la suma de los valores de cada bolo.

Artículo 10º (figura nº 7). Jugador de Pasabolo puede ser toda persona que tenga las suficientes facultades físicas que le permitan realizar los movimientos y esfuerzos necesarios para la flexión de piernas y el giro semicircular del brazo hacia atrás y hacia adelante, que le capaciten para impulsar la bola que ha de seguir la trayectoria del Tablón y derribar y lanzar los bolos.

CAPITULO V

Reglas del juego

Artículo 11º. En toda Competición habrá un Juez-Árbitro. La autoridad de este Juez y sus decisiones serán inapelables en todo lo concerniente a la parte técnica del juego.

Si hubiera un segundo árbitro, uno estaría en la zona de tiro y tablón y el otro en la zona de rayas, con potestad cada cual en su demarcación.

Artículo 12º. Para determinar la obligaciones y atribuciones del jugador se señala:

- a) Que parte de la planta del pie correspondiente al brazo que tira la bola esté en contacto con el borde superior del Tiro o sobre él, no estando permitido pasar completamente ese pie a la zona delantera (Campo de Impulso Final) del indicado borde. Aquel jugador que se pase del tiro por primera vez será penalizado con 50 bolos, con 100 en la segunda y a la tercera en la que acontezca esa situación será anulada la bola sin posibilidad de repetirse esa jugada. La misma penalización sufrirá la cuarta y quinta bola en la que el mismo jugador cometa tal infracción, con la particularidad de que en esta última jugada, el jugador será excluido automáticamente de la competición. Esta penalización tiene carácter acumulativo, esto es, la primera infracción cometida en los concursos de un torneo, se contabilizará hasta la final, incluso si el jugador alcanza la misma, al igual que la segunda, tercera, etc... Si la Competición durara más de un día, cada día será independiente entre sí y volverá a regir la Norma como al principio.

En la 2ª Categoría, veteranos y juveniles, se descontarán 40 bolos en la 1ª bola, 80 en la 2ª bola, siguiendo el mismo procedimiento que en la 1ª Categoría desde la 3ª bola. En cadetes, infantiles, alevines, benjamines el descuento será de 30 bolos la 1ª bola y 60 la 2ª, siguiendo el mismo procedimiento anterior desde la 3ª bola.

- b) En cambio, la jugada será válida cuando el pie correspondiente al brazo que tira la bola, no llegue al Tiro, es decir, que quede completamente dentro del Campo de Carrera. El pie contrario, puede pasar dentro del Campo de Impulso Final todo lo que le permita el paso del jugador.
- c) El jugador, dentro del Campo de Carrera, podrá dar todos los pasos y hacer todos los movimientos que considere convenientes para el mejor lanzamiento de la bola.
- d) Si el jugador, al tener que efectuar sus tiradas, perdiera deliberadamente el tiempo, será advertido por el Juez, y en caso de reincidir, podrá ser eliminado de la Competición.
- e) Si por causas imputables al propio jugador la bola no llega a soltarse de la mano, aunque se haya pasado del Tiro, se repetirá el intento, pero solo una vez por bola. En caso de que esto se realice por causas ajenas al mismo, el jugador podrá repetir la carrera como primer intento.
- f) Les está prohibido a los jugadores en las Competiciones "armar o plantar" los bolos cuando efectúan sus tiradas. Es costumbre que cada jugador tenga su armador especializado, que coloca los bolos en forma ventajosa para hacer mejor jugada. Si algún jugador no tiene armador propio, puede solicitar el concurso del armador de otro jugador, y si no se prestara a ello puede exigir a la Organización un armador que dicha entidad debe tener al servicio de los jugadores.
- g) Respecto a los bolos y la arcilla, es obligatorio usar los que tengan preparados los organizadores, siempre que cumplan los requisitos de este reglamento.

Artículo 13º. De las Rayas.

- a) En ningún caso las Rayas pueden estar a más ni menos distancia entre sí ni del Tablón, que lo establecido en el artículo 7.d).
- b) Necesariamente las Rayas han de ser líneas continuas y rectas.
- c) Deben ir marcadas por una cuerda o cable tenso, sujeto en los extremos por trozos de madera y u otro material y varios anclajes en la longitud de la raya y rotulados con su valor en los laterales. La finalidad de la cuerda es lograr siempre la rectitud de la Raya y así calibrar mejor el valor de la jugada. Solamente es necesario que los bolos, al ser lanzados por la bola y al quedar inmóviles (excepto 1ª parte del artículo 14.d), y artículo 16.f), estén tocando o hayan pasado la cuerda, para que sumen el valor que tiene la Raya.
- d) Siempre el objeto de las Rayas será marcar el valor de la jugada.
- e) Las Rayas tienen los siguientes valores: 10 bolos la 1ª, 20 la 2ª, 30 la 3ª, 40 la 4ª, 50 la 5ª, 60 la 6ª, 70 la 7ª, 80 la 8ª, 90 la 9ª, etc., y en sus extremos no tienen límites.
- f) Aunque no debería de ocurrir, si la raya se ha movido o no está tensada o sujeta, se deberá tensar desde los extremos y así se podrá determinar el valor del bolo según toque la raya o no en ese momento.
Si la raya está movida por el propio bolo, se deberá recuperar la rectitud de esta y posteriormente determinar el valor del mismo.

Artículo 14º. De los Bolos.

- a) Los bolos derribados, para armarlos de nuevo, no se podrán coger mientras no estén completamente inmóviles.
- b) Todos los bolos que, una vez lanzada la bola, queden en el espacio comprendido entre el principio del Tablón y la primera Raya, incluso los que queden sobre el Tablón, siempre que estén derribados, valdrán un bolo cada uno. Los demás, según la Raya o espacio entre Rayas en que queden. Si el bolo es derribado por la bola a la vuelta del parabolos, no se considerará bolo caído.
- c) Los bolos que peguen en algún obstáculo que se halle en la última Raya o pasada esa última Raya fijada para la Competición, se contarán con el valor de ella, aunque retrocedan a otra. Los que toquen o pasen esa Raya y sin pegar en ningún obstáculo retrocedan a otra, se contarán donde queden inmóviles.
Si la base del obstáculo se encuentra detrás de la última raya y el bolo tropieza con alguna otra parte que no está detrás de esta última raya, se contará el valor máximo del citado bolo. El ejemplo más claro es un árbol cuyo tronco está después de la última raya y alguna de sus ramas no.
- d) Los bolos que toquen o pasen una Raya y que por cualquier circunstancia (choque con un obstáculo, efecto del viento, desviación de su trayectoria, etc.), retrocedan a otra, se contarán donde queden inmóviles (excepto los que choquen en un obstáculo que se halle en la última o pasada la última Raya fijada para la Competición, y los contemplados en el artículo 16.f). El jugador que vuelve bolos ha de estar tras la última raya y se considera como obstáculo, lo que significa que si un bolo tropieza en él y retrocede a cualquier otra raya, se contabilizará donde quede inmóvil.
- e) Excepto en los casos en que este Reglamento especifique que no sea así, todos los bolos se contarán donde queden inmóviles.

Artículo 15°. De las Bolas.

- a) Si un jugador efectúa su tirada sin que el armador haya colocado previamente los tres bolos, la tirada se considera válida.
- b) Si se aprecia con toda claridad que algún bolo ha sido derribado fortuita o deliberadamente por alguien que no sea el propio jugador, el Juez invalidará la bola lanzada, la cual será repetida, si el jugador está de acuerdo. Excepto en este caso y en los del artículo 16.a, b y c, toda bola lanzada será válida, aun cuando se este cayendo o se haya caído algún bolo.
- c) Será bola válida toda la que haya salido de la mano del jugador que cumple las condiciones del artículo 12.a), tire o no los bolos, excepto aquellas que este Reglamento especifica expresamente que no lo son.

Artículo 16°. Si por alguna causa independiente del juego, la bola lanzada o los bolos derribados no hacen el juego debido, se determina:

- a) Si la bola lanzada tropieza en una persona u otro obstáculo extraño al juego antes de llegar a cualquiera de los bolos, se volverá a repetir.
- b) Si la bola lanzada se rompiese en pedazos antes de su choque o en su choque con cualquier bolo, se repetirá la jugada con otra bola, siempre que se haya roto al ser lanzada o en su choque con el Tablón o los bolos.
- c) Si el jugador al lanzar la bola es estorbado o se le avisa que hay algún peligro (un armador que está armando, una persona o un animal que pasan por el Tablón, etc...), el Juez tiene potestad para indicar que sea lanzada otra vez, aún en el caso de que el jugador la hubiere tirado por fuera del Tablón. Si dicha bola hubiera hecho buen juego y el jugador no desea volverla, se considerará bola válida.
- d) Si los bolos al ser lanzados por la bola tropiezan en una persona (ya sea Juez, armador, contador de bolos, etc.) u otro obstáculo extraño al juego, se contarán donde queden inmóviles (excepto los señalados en la 1ª parte del artículo 16° d), y artículo 18° f). Consecuencia de esto es que todo jugador, al tirar la bola, puede exigir que nada ni nadie esté ocupando un lugar que puede estorbar la trayectoria de la bola o de los bolos, por lo cual los Jueces y el armador se colocarán alejados del Tablón y los demás jugadores y espectadores, fuera del terreno de juego. El Juez de Rayas y los que cuentan y vuelven los bolos, debe estar fuera de la Zona de Rayas, procurando no interceptar la trayectoria de los bolos.
- e) Si se rompiesen uno o varios bolos por efecto del golpe de la bola o por choque entre ellos o contra el terreno de juego, la jugada será válida, y se sumarán los bolos rotos, tomando el valor del trozo de cada uno que más Rayas haya cruzado o la última en que toque. Este trozo es el que representa al bolo como si estuviera completo. Los otros trozos no intervendrán en la jugada. Los bolos rotos serán retirados de la Competición.
- f) En casos excepcionales (mala fe de un jugador o espectador que hiciesen retroceder algún bolo, etc...), el Juez tiene potestad para decidir si uno o varios bolos deben contarse, no donde quedan inmóviles, sino donde estaban en el momento de producirse el incidente.

Artículo 17°. Quedará a criterio del Juez la sustitución de las bolas y bolos que el jugador o su armador en la jugada de turno soliciten sean cambiados por no estar en las debidas condiciones. Si el Juez, aunque no se lo soliciten, cree necesaria la sustitución, consultará con el jugador y si este está de acuerdo, se procederá al cambio.

Artículo 18º. En las Competiciones, la renovación de bolos usados que, aunque no estén rotos, pueden no realizar el juego debido, será a juicio del Juez.

Artículo 19º. En casos excepcionales, la Federación Española de Bolos si se trata de una Competición Nacional, o la Federación Regional correspondiente si se trata de una Competición Regional o Particular, podrán autorizar su celebración en boleras que no reúnan las condiciones exigidas en este Reglamento, pero que no difieran sensiblemente de ellas.

Artículo 20º. En casos especiales, pueden celebrarse Competiciones Oficiales o Particulares, con mayor número de Rayas, situadas a cinco metros una de otra y siempre que la séptima esté a 42 metros del centro de la última caja. Pero para poder celebrar este tipo de Competiciones se necesita una *autorización expresa* de la Federación Española de Bolos si se trata de una Competición Oficial de carácter Nacional. En caso de Competiciones Particulares anunciadas públicamente, será suficiente un *permiso especial* de la Federación Regional correspondiente.

Artículo 21º. En los casos en que el terreno de juego donde está instalada la bolera presente algunas características especiales no especificadas en el presente Reglamento, y para conocimiento de Jueces, jugadores y público, la Entidad Organizadora antes de empezar la competición deberán exponer visiblemente en la bolera, las normas a seguir para las eventualidades que pudieran presentarse debido a las particularidades del terreno o bien anunciarlo verbalmente.

Artículo 22º. Todos los casos o incidencias del juego (suspensión de encuentros, descalificación de jugadores o armadores, etc..) que no estén previstos en este Reglamento, serán resueltos por el Juez, y en último caso, por el Comité de Partidos y Competiciones y la Federación correspondiente.

CAPITULO VI **Modalidades del juego**

Artículo 23º. De Campeonato, Partida y Concurso.

a) **Modalidad de Campeonato:**

Se juega individualmente o por equipos. Cada jugador tirará un número determinado de bolas, alternando cada dos bolas con otro jugador o con otros, según tiren en grupos de dos, tres o cuatro jugadores. Si se trata de equipos, cada jugador tira un número determinado de bolas, alternando cada dos, con sus compañeros de equipo. Se suma el valor de las jugadas de estas bolas, clasificándose un cierto número de jugadores o equipos, siempre guardando el orden de los que mayor número de bolos hayan obtenido. Estos jugadores o equipos clasificados vuelven a hacer otra tanda de tiradas en la misma forma que anteriormente, clasificándose otro cierto número de jugadores o equipos, y siguen así hasta que queden dos jugadores o equipos que son los que juegan la final, proclamándose campeón el jugador o equipo que más bolos consiga. Los bolos de todas las tiradas de cada jugador o equipo se van sumando. El *orden de tiradas de todas las eliminatorias se hará siempre por sorteo*. Durante el desarrollo de todo el Campeonato es obligatorio efectuar todas las eliminatorias con el mismo número de bolas. Siempre que dos o más jugadores empaten para el último puesto de acceso a otra eliminatoria habrán de desempatar previamente lanzando cuatro bolas. Si persistiese el empate, se desempatará a dos bolas hasta que se deshaga el empate, no contabilizándose los bolos. Los bolos conseguidos en los desempates no se sumarán a los que lleve el jugador o equipo, pues sólo servirán para el desempate.

b) **Modalidades de Partida:**

- 1) Siempre entre dos equipos compuestos de uno a seis jugadores.
- 2) El jugador o equipo que acierte el sorteo elige tirar en primer o segundo lugar.
- 3) Al iniciarse el juego, cada jugador del equipo tirará dos bolas, sumándose los bolos de las tiradas de todos los jugadores. A continuación, tirarán los del equipo contrario, sumándose sus bolos.
- 4) El equipo que haya logrado mayor número de bolos ganará un "chico" o "juego". En caso de empate, volverán a efectuar otras tiradas o varias más, como se indica en el apartado anterior, hasta que gane un equipo, tirando en el mismo orden.
- 5) El equipo que haya tirado el segundo, tirará en primer lugar en el siguiente y viceversa.

c) **Modalidad de Concurso:**

Se puede jugar según la modalidad de Campeonato, o también por equipos de uno a seis jugadores, que tiran cada uno un número determinado de bolas y la suma del valor de las jugadas de todos los componentes de cada equipo, dará el orden de clasificación del Concurso.

CAPITULO VII

Artículos adicionales

Artículo 24º. En las Competiciones, el club organizador deberá tener abierta la bolera al menos 1 hora antes para poder entrenar. Si dura más días, cada uno de estos es independiente entre sí. Las bolas serán lanzadas con tabla blanca es decir, sin bolos, pudiendo efectuar el lanzamiento de dichas dos bolas antes de todas las eliminatorias y desempates. No podrán efectuarse entrenamientos en esa bolera entre las sesiones o eliminatorias de la misma, a los jugadores que continúen clasificados.

Artículo 25º. En todas las Competiciones Oficiales se podrá utilizar el uniforme oficial: pantalón azul (largo o corto) y camisa o camiseta blanca, o bien el uniforme del Club, incluida publicidad, siempre y cuando esté autorizada por la Federación correspondiente. En función del ámbito de la competición se podrán llevar el distintivo del Club y de la Federación.

Todo jugador que en una Competición de carácter Oficial, al comenzar su participación, es decir a la hora de recoger bolos, no se presente debidamente uniformado, será descalificado y se le prohibirá participar en ella. Si la Competición es de carácter Regional, el Juez (o en su ausencia, el Jurado) podrá permitirle su participación, si lo juzga oportuno.

Artículo 26º. Para poder celebrar Competiciones de Clubs o particulares públicamente anunciadas, es necesario haber obtenido autorización de la Federación Regional respectiva.

Artículo 27º. Tanto si la Competición es de carácter Nacional como Regional, el Juez, antes de iniciarla, revisará la bolera. Asimismo, revisará los bolos y bolas (con el fin de desechar los que no se encuentren aptos para el juego), y las fichas federativas de los jugadores, no permitiendo participar a los que no estén en las debidas condiciones.

DILIGENCIA FINAL.- Este Reglamento de Juego de Pasabolo Tablón se ha actualizado con las modificaciones aprobadas en la Asamblea General de la FCB a fecha 11 de marzo de 2018.