



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE BOULES

Miembro de la Confédération Mondiale des Sports de Boules
Reconocido por el C.O.I.



Reglamento Técnico Internacional

Edición 2018

PRIMERA PARTE

NOMENCLATURA

Definición de los términos utilizados

Arrimar – Intentar jugar una bola dentro de la pista y colocarla en un lugar deseado, generalmente lo más cerca posible del balín.

Balín – Esfera de madera cuyas características están fijadas por el R.T.I. (ver art. 2).

Baqueta – Pieza metálica utilizada para marcar el lugar del balín y de las bolas y para trazar las líneas de tiro así como las líneas del campo (ver art. 3).

Biberón – Este mote indica el conjunto de la bola y el balín en contacto (caso particular: ver art. 57).

Bola – Esfera metálica cuyo diámetro, masa y dureza son fijados por el R.T.I. (ver art. 1).

Bola o balín anulado – Bola o balín que, por decisión del árbitro o en aplicación de una disposición del R.T.I. no puede ser jugada o debe ser retirada del juego durante la mano en curso.

Bola o balín desplazado o movido – bola o balín que no coincide con su marca.

Campo – Terreno en el cual se desarrolla el juego. (ver fig. 2 a 5).

“Carreau” – Bola tirada que, después de tocar regularmente un objeto, no sale del área de juego.

Equidistancia – Se da cuando las dos bolas más cercanas al balín están a igual distancia de éste y pertenecen a cada uno de los dos equipos.

Golpe – Mote que indica indiferentemente el punto o el tiro.

Grupo “Poula” – Fórmula de competición en la cual se reúnen 3, 4 ó 5 equipos de los que 2 ó 3 se clasificarán para la partida siguiente.

Juego de balín o mano – Periodo de la partida que empieza en el instante en que el balín sale por primera vez de la mano del jugador encargado del lanzamiento. Finaliza cuando el balín se pierde por un golpe regular o irregular aceptado o cuando los efectos provocados por la última bola jugada han terminado (si no hay ningún otro objeto en movimiento).

Jugar – Significa indiferentemente arrimar o tirar.

Línea de tiro – Línea, en forma de arco, trazado con la baqueta, delante del objeto anunciado y delante de los objetos susceptibles de ser golpeados regularmente por la bola tirada (ver fig. 9 a 18).

Líneas – Son todas las trazadas que delimitan el campo y lo dividen en diferentes partes.

Objeto – Mote que designa indiferentemente el balín o la bola.

Portabolas – Soporte que puede recibir una o más bolas.

Punto de caída – La bola arrimada o tirada, al tomar contacto con el terreno, deja una señal o una marca, que se llama “punto de caída” o “punto de choque”.

Reglamentos en vigor – Una competición está sometida a diversos reglamentos. Además del R.T.I. pueden ser:

1. Los reglamentos oficiales del campeonato, torneo u otros encuentros, organizados por la F.I.B.;
2. Los reglamentos oficiales de los campeonatos y de todas las competiciones, organizadas por las federaciones nacionales.

Tapete – Material utilizado para las pruebas de tiro.

Tener el punto – Significa tener una de las propias bolas más cerca del balón que la mejor del adversario.

Tirar – Intentar desplazar uno o más objetos, lanzando una bola con una trayectoria parabólica.

Vestimenta de los equipos – Está fijada por la F.I.B. para las competiciones internacionales y por cada federación afiliada para sus propias competiciones. El árbitro y el público deben poder distinguir a los equipos.

SEGUNDA PARTE

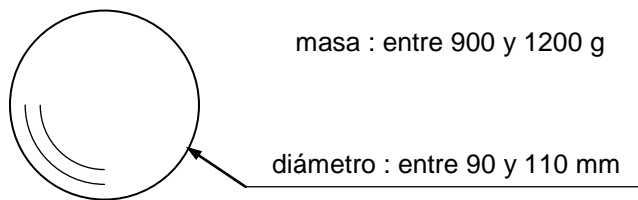
CAPÍTULO PRIMERO

MATERIAL, ÁREA DE JUEGO

Art. 1 – Las bochas

A- Características técnicas de las bochas

Las bochas utilizadas deben estar rigurosamente conformes al protocolo de la F.I.B., incorporado en el Reglamento relativo a la homologación y control de las bochas.



Deben ser exclusivamente de metal o aleación de metal, pero su composición química debe ser homogénea (se tolera una ligera variación de la composición para el tapón).

Pueden estar completamente huecas o rellenas. En este último caso el relleno no podrá contener ni líquido, ni compuesto de cuerpos que puedan convertirse en inestables (gas) o presentar un peligro. El relleno debe estar estáticamente equilibrado y mantener ese equilibrio después de su utilización.

Deben:

- Ser esféricas con una tolerancia de 2/10 de mm;
- Ser equilibradas, con una tolerancia no superior al 1,1% de la masa de la bola;
- Presentar una dureza comprendida entre 20 y 30 Rockwell bajo carga de 150kg con una tolerancia inferior para los tapones (mínimo 17 Rockwell);

Aclaración:

“Una bola, en su coloración, puede tener en su superficie exterior, otro material pero la proporción no puede ser superior al 27% de la superficie y sin que se altere su dureza, garantizando que estas incrustaciones no se pueden hundir, “ni saltar”. Este material será parte de su relleno”.

Estarán excluidas de estas obligaciones de dureza arriba descritas las bolas objetivo y obstáculos utilizadas para las pruebas de tiro y las bolas de iniciación.

Los infantiles (menores de 14 años) y las mujeres podrán utilizar bochas más pequeñas y menos pesadas. Cada federación nacional fijará, para su territorio, las características que considere mejores. Para las competiciones internacionales de estas categorías, será:

- Diámetro mínimo: 88 mm
- Masa mínima: 800 g.

B- Control de las bolas

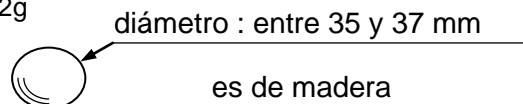
Es obligatoria la acreditación por parte de la FIB de las bolas utilizadas en la competición, de acuerdo a las especificaciones que se incluyen en el Reglamento FIB relativo a la acreditación y control de conformidad de la bolas.

Los controles serán llevados a cabo en competiciones internacionales con la ayuda de un aparato de control validado por el laboratorio nacional de ensayos de París y toda utilización de bola irregular será sancionada dentro del cuadro de disposiciones disciplinarias propias de la FIB.

Las federaciones nacionales pueden instituir –para las competiciones que se desarrollen bajo su control- un procedimiento que permita al árbitro, asistido de un miembro de la organización de la competición, descubrir toda bola declarada irregular después de un control efectuado con la ayuda de un aparato de control similar a lo previsto en el párrafo anterior, y poner en práctica el procedimiento disciplinario apropiado.

Art. 2 – El balón

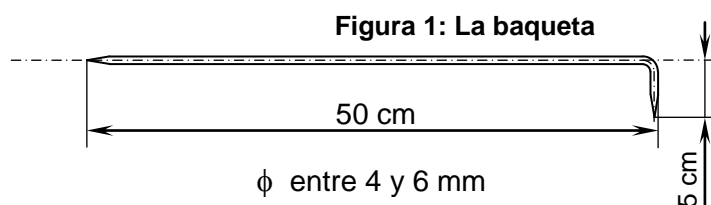
Peso: $25 \pm 2g$



Deberá estar sin colorar, o uniformemente coloreado, sin plomo y sin grabar.

Excepción: En el tiro de precisión el balón debe ser blanco, mientras que el balón obstáculo rojo.

Art. 3 - La baqueta



La baqueta puede ser plegable o desmontable, dotada de cualquier accesorio, pero las dimensiones de la figura 1 deberán ser estrictamente respetadas.

Art. 4 – El campo

La partida se desarrollará en un emplazamiento rectangular llamado campo, las dimensiones del cual están detalladas a continuación.

La línea extrema deberá ser materializada por un borde de una altura mínima de 20cm.

Sin derogación expresa acordada por la FIB, en las competiciones internacionales oficiales, se deberá respetar la longitud mínima de 3m.

La naturaleza del terreno puede ser variada, pero debe permitir la aplicación del R.T.I. (Trazado de las líneas, marcas de los objetos y líneas de tiro).

Características del campo

	a	b	c	d	e
Adultos y juveniles	12,5 m	5 m	2 m	0,5 m	27,5 m
Mujeres	12,5 m	3,5 m	1,5 m	2,5 m	27,5 m
Menores 14	11,5 m	4 m	1,5 m	2 m	26,5 m

Ancho comprendido entre 2,5 y 4 m

CAPÍTULO II

EL PARTIDO

Art. 5 – Principio del juego

El juego consiste en situar las propias bochas lo más cerca posible de un objetivo llamado “balín”. El adversario intenta, a su vez, colocar las suyas aún más cerca de este “balín” o de sacar aquellas que se lo impiden.

Art. 6 – Desarrollo del juego

Al inicio del juego, el equipo que ha ganado el “balín”, lo lanza y juega su primera bocha. Seguidamente, el equipo que no tiene el punto debe jugar hasta que lo quita con el punto o con el tiro. Cuando no quedan bochas en el campo después de una jugada válida, debe jugar el equipo adversario. Cuando un equipo no tiene más bochas, su adversario juega y trata de poner otros puntos ya sea arrimando o tirando a las bochas que se lo impiden. El puede también tirar al balín.

Si el balín se pierde (golpe regular o aceptado), y quedan bochas a los dos equipos se juega de nuevo en el mismo sentido del juego. El nuevo lanzamiento del balín corresponde al equipo que lo había hecho precedentemente. En todos los otros casos, el juego se reinicia en el otro sentido.

Art. 7 – Conteo de los puntos

Cuando las bochas estén todas jugadas, un equipo cuenta (o marca) tantos puntos como bochas tiene más próximas al balín que la mejor bocha del adversario. Un equipo puede aceptar los puntos concedidos por el adversario sin jugar sus bochas restantes.

Si el balín se pierde (golpe regular o aceptado), cuando quedan bochas a un solo equipo, éste cuenta tantos puntos como bochas aún no haya jugado.

El lanzamiento del balín es efectuado por el equipo que ha marcado. Si ningún equipo marca, el lanzamiento del balín corresponde al equipo que lo había lanzado precedentemente.

Art. 8 – Puntos a hacer y duración del partido

Los programas y las fichas de las competiciones deben mencionar el número de puntos a conseguir, y si existiera, la duración de la partida. El número de puntos no podrá ser inferior a 7 ni superior a 13. La duración máxima atribuida a cada partida es de 3 horas. En todos los casos, la duración atribuida a las partidas deberá situar el fin de la competición a una hora normal. De todos modos, en caso de necesidad absoluta, el número de puntos y la duración prevista podrán ser reducidas por el comité organizador con acuerdo del árbitro. El número de puntos nunca será inferior a 7 ni la duración inferior a una hora.

Art. 9 – Equipo que gana

Si al final de una mano, queda aun tiempo y no se ha logrado la puntuación prevista, se jugará obligatoriamente una mano.

El equipo que gana el partido es aquel que :

A. Logra primero el puntaje previsto en el tiempo máximo fijado, cuando éste está determinado.

B. Al final del tiempo previsto (mano en curso terminada) tiene mayor número de puntos.

En caso de empate al término del tiempo fijado, y si el reglamento de la competición no contempla la paridad, se jugará una mano suplementaria con balón no anulable y que no se pierde, siguiendo las modalidades previstas en el apartado **C**.

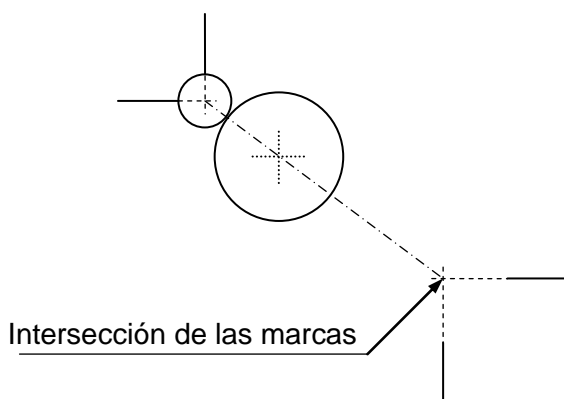
En caso de empate después de esta mano, el ganador de la partida será atribuida por la prueba de arrime, siguiendo las modalidades previstas en el apartado **D**.

C. Jugada con balón no anulable y que no se pierde

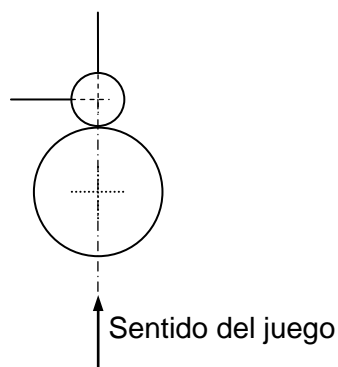
Principio: Cuando el balón se pierde con una bocha de tiro (con o sin anuncio previo) o con una bocha de punto, o sus consecuencias, es repuesto obligatoriamente a su lugar, en cualquier circunstancia.

Caso particular: Si una bocha ocupa el lugar del balón (total o parcialmente) ésta será colocada de la siguiente manera:

1. El balón volverá a su lugar de origen;
2. La bocha ocupante es una bocha de juego, si situará en contacto con el balón, en la línea que une su marca original con el balón:



3. La bocha ocupante es la bocha jugada, será colocada, siempre en contacto con el balón, delante de él y en la medida de lo posible en el sentido del juego. Esta bocha no será nunca colocada en posición de pérdida.



4. Si una bocha de juego impide la colocación reglamentaria de la bocha ocupante, ésta última será colocada siempre en contacto con el balín, en posición lo más cerca posible de lo previsto, pero sin desplazar ninguna bocha del juego.

5. Si varias bochas ocupan el lugar del balín, la misma regla será aplicada.

D. Prueba de arrime : Modalidades

1. El balín permanece en su emplazamiento;

2. Todas las bochas son retiradas del campo;

3. El equipo que ha lanzado el balín arrima una bocha;

4. El árbitro marca esta bocha, mide la distancia que la separa del balín y la retira del juego. En todos los casos el balín debe ser obligatoriamente devuelto a su primer emplazamiento antes de medir.

5. El equipo contrario arrima a su vez una bocha y el árbitro procede a las mismas operaciones.

El equipo que haya arrimado la bocha más cerca del balín es declarado vencedor. En caso de empate, se juega otra ronda. Se procede así hasta que se produzca el desempate.

CAPÍTULO III

DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES

1. Equipos, instrumentos, trazados, desplazamiento, medida

Art. 10 - Formación de los equipos

Se juega :

- Individuales (1 contra 1) con 4 bochas por jugador,
- En parejas (2 contra 2) con 2 o 3 bochas por jugador;
- En tripletas (3 contra 3) con 2 bochas por jugador;
- En cuadretas (4 contra 4) con 2 bochas por jugador.

Composición de los equipos

La conformación de un equipo debe permanecer igual durante la duración de la competición. Toda infracción constatada en el curso de la partida supondrá la descalificación inmediata del equipo infractor. Si la infracción es constatada al final de una partida, el equipo infractor, aunque sea el ganador, será descalificado. Perderá todos sus derechos y premios e indemnizaciones.

Cada equipo debe tener un capitán designado, el cual, hablará en nombre del equipo.

Art. 11 - Instrumentos del juego

Los jugadores deben presentarse en el campo, provistos de bochas, balón y baqueta reglamentaria. El balón utilizado durante toda la partida será del equipo que ganó el sorteo.

Art. 12 – Trazado de las líneas

A. Trazado de las líneas

Es necesario marcar las diversas líneas de modo que estén siempre suficientemente visibles. Las líneas deberán ser mantenidas por los jugadores del equipo que debe jugar.

Los jugadores no pueden borrar voluntariamente todo o parte de una línea (excepción hecha en el caso donde es necesario borrar una línea para trazar correctamente una marca de tiro).

Después del lanzamiento del balón, está prohibido volver a trazar la línea máxima (2ª línea).

B. Validez de las líneas

Las líneas más o menos rectas o reglamentarias, pero trazadas, són válidas.

C. Reconstitución de las líneas borradas

Si las líneas no son visibles, el trazo inicial será reconstituido. En caso de que fuera necesario determinar la validez de un objeto en un lugar donde la línea está borrada, se determinará uniendo, en línea recta, los dos trozos de línea visible situados de un lado y otro del objeto en cuestión, con la ayuda de una cuerda fina tensa, situada de tal modo que su borde exterior sea la prolongación de los bordes exteriores de los dos trozos.

En caso de duda motivada por un mal trazado (incompleto o faltante), la decisión del árbitro será tomada en detrimento del equipo que ha jugado y al cual le incumbe trazar las líneas.

D. Uso de la baqueta

Las líneas, las rayas y las marcas deben ser trazadas exclusivamente con la baqueta. Cualquier otro método está prohibido. La baqueta sirve también para medir los puntos y evaluar las distancias.

E. Líneas de tiro no reglamentarias

Todas las líneas trazadas con una baqueta no reglamentaria (o mal trazadas) son válidas si cualquier observación no está hecha antes del tiro.

F. Evaluación de las distancias entre objetos

Lo mismo ocurre en la evaluación de las distancias para los objetos situados o no a menos de 0,50m del objeto anunciado, cuando esta evaluación, hecha por uno u otro equipo, no fue objeto, antes del tiro, de alguna observación.

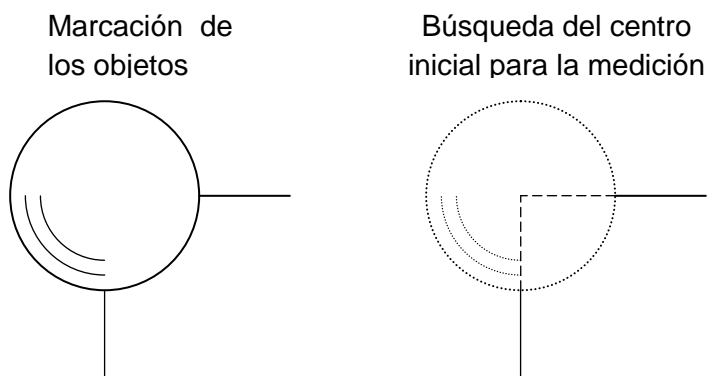
No obstante, un equipo siempre tiene derecho a controlar una medida.

Art. 13 – Marcaje de los objetos

Bochas

Cada equipo debe marcar sus propias bochas con dos trazos a 90° sin obligación de orientación. Si la marca no es reglamentaria, en caso de medida dudosa tras un desplazamiento o perturbación, la decisión a tomar será desfavorable al equipo responsable del marcado.

Para encontrar el emplazamiento de un objeto, prolongar las marcas hasta su intersección.



Balín

El balín es marcado por el equipo que lo ha lanzado o puesto a su lugar y si es removido por el equipo que tiene el punto.

Art. 14

A. Devolución a su lugar de objetos desplazados irregularmente por el tiro o el punto

Es efectuado por el adversario, pero los objetos no marcados o mal marcados, no son en ningún caso, devueltos a su lugar por el equipo responsable de su marca.

B. Objetos retirados de su emplazamiento y marcas borradas

Si, en caso de tiro o punto irregular, uno o más de los objetos desplazados y que queden dentro del campo es o son retirados de su nuevo emplazamiento por un adversario, su equipo no podrá después aceptar el golpe. Del mismo modo, no podrá pedir su devolución al lugar inicial, si uno de sus miembros ha borrado las marcas del objeto u objetos desplazados.

Perturbación voluntaria

Si la perturbación es voluntaria pero de buena fe y sin intención de perjudicar se dará una advertencia al jugador infractor.

Si la perturbación es voluntaria, de mala fe, con intención de perjudicar, se sancionará expulsando al jugador infractor.

En ambos casos el árbitro tomará todas las disposiciones a fin de que el equipo contrario no sufra las consecuencias de la falta cometida.

Art. 15 - Quién y cómo se debe medir

El equipo que cree haber quitado el punto debe medir. El adversario tiene el derecho de verificar. En caso de duda, el árbitro decide. Para medir, se puede levantar momentáneamente una o varias bochas.

Art. 16 - Objetos removidos durante la medida

Si el equipo que mide desplaza uno de los objetos en disputa, el punto se atribuye al adversario. Sin embargo, si con el desplazamiento, se perjudica a si mismo, el punto le será otorgado si la medida aún lo favorece. Los objetos desplazados son devueltos a su lugar.

Art. 17 - Cuando puede medir

Se puede medir en cualquier momento, salvo después de la decisión del árbitro. El hecho de haber aceptado una falsa declaración o una falsa medida de un compañero o adversario no lo impide.

Las bolas jugadas se mantienen en su lugar.

Art. 18 - Pérdida del derecho de medir

Un equipo que haya jugado indebidamente no podrá reclamar una nueva medida si uno o varios de los objetos en cuestión, ha sido o han sido puestos en su lugar a consecuencia de un golpe irregular, a consecuencia de una perturbación o a consecuencia de una actualización.

Art. 19 – Control de las medidas

Un equipo puede siempre pedir a su adversario el control y su aprobación respecto a la posición de los objetos y de la medida de las distancias diversas. El adversario que rehúse o decline verificar las declaraciones a las que ha sido invitado a controlar, pierde en caso de desplazamiento o de perturbación, todo derecho a nueva medida.

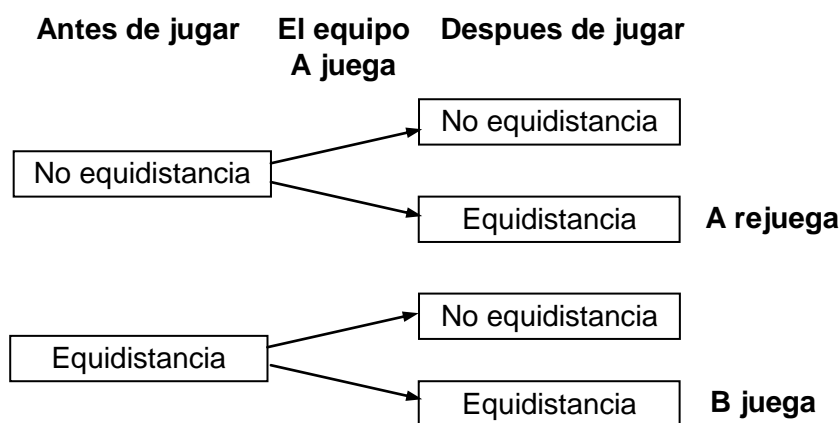
Art. 20 – Objetos desplazados (o perturbados) antes de acuerdo

Si en el momento de la medida de un punto, antes del acuerdo entre los equipos o antes de la decisión del árbitro, uno de los objetos en cuestión se desplaza, el árbitro, si hay duda, juzgará que hay equidistancia. Se volverá a jugar tal y como indica el art. 21.

Art. 21 – Bochas a igual distancia del balín

Si no es posible determinar qué equipo tiene el punto, porque hay dos bochas a la misma distancia del balín (equidistancia), el equipo que ha originado la equidistancia juega de nuevo.

Si la situación de equidistancia continúa, el otro equipo juega y así sucesivamente, hasta que la equidistancia desaparezca.



Si al final de una mano permanece la equidistancia, la jugada es nula, ningún equipo marca y se vuelve a jugar en el otro sentido.

Art. 22 – Bocha de otro jugador jugada por error

Al primer error, el adversario efectúa el reemplazo de la bocha respetando la distancia al balín. En caso de reincidencia, el adversario aplicará la regla de la ventaja.

Jugar la bocha de un compañero no se considera como un error, por consiguiente, no debe haber, en este caso, ningún cambio de bola.

Art. 23 – Cambio de bocha

Está prohibido el cambio de una bocha jugada por una bola disponible. Las dos bochas serán anuladas.

Está prohibido igualmente al equipo, el cambio de bocha en el transcurso de una partida salvo en caso de bocha quebrada o considerada inutilizable por el árbitro.

Art. 24 – Colocación de las bochas

A. Bochas no jugadas

Las bochas no jugadas deben estar colocadas por equipo, dentro de los posabolas, o, en su ausencia, en la zona de fondo. Después de observación, las bochas colocadas irregularmente serán anuladas por el árbitro.

B. Bochas ya jugadas y perdidas o anuladas

Las bochas ya jugadas y perdidas o anuladas deberán estar colocadas en los posabolas, o, en su ausencia, dentro de la zona del fondo donde se encuentra el balón. Todos los jugadores pueden colocarlas o hacerlas colocar.

Art. 25 – Indicación inexacta del número de bochas a jugar

Los jugadores consultados por el adversario deberán indicar cuántas bochas les quedan por jugar. Si la indicación es inexacta, el árbitro aplicará las sanciones previstas en el art. 31.

Art. 26 – Bocha jugada de más

El jugador que por descuido, juegue una bocha de más, tendrá una advertencia (cartulina amarilla). La bocha será anulada así como sus consecuencias.

El equipo que voluntariamente juegue una bocha de más, si hay complicidad entre el jugador y sus compañeros, será descalificado.

2. Posición de los jugadores

Art. 27

A. Posición de un jugador en el momento de jugar y obligación de hacerlo

Está prohibido al jugador, desde el principio de la acción de juego hasta lanzar la bola salir del rectángulo de los 7,5m o de poner el/los pie/s sobre las líneas de dicho rectángulo.

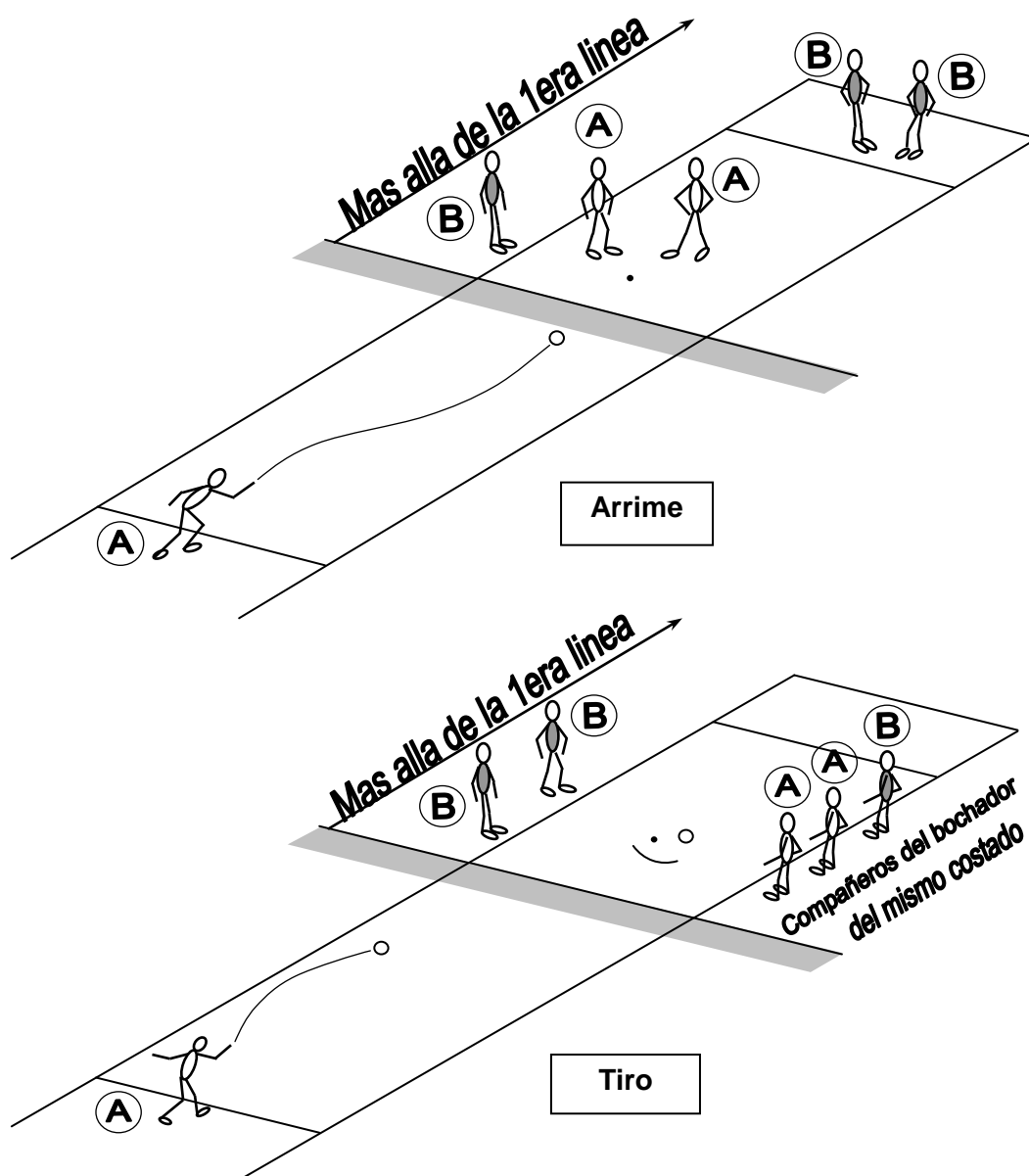
Está prohibido al jugador durante el arrime, desde la salida de su carrera y hasta soltar su bola poner el pie o los pies sobre las líneas del rectángulo de 7,50m o fuera de sus líneas. **En cambio, se puede tolerar al bochador, en acción de tiro, poner el pie sobre la línea "pie de juego". El árbitro señala las faltas con un silbato o otra señal y el equipo adversario aplicará la regla de la ventaja. (ESTE TEXTO EN ROJO SE ELIMINARÁ EN ENERO DE 2019, POR**

TANTO, A PARTIR DE DICHA FECHA, EN LA ACCIÓN DE TIRO NO SE PODRÁ PISAR LA LÍNEA AL IGUAL QUE YA SUCEDE EN EL ARRIME)

B. Cómo deben ubicarse los otros jugadores

En cualquier circunstancia los jugadores se deberán situar de pie, más allá de la 1era. línea, sin molestar al jugador en acción.

Al momento de bochar, todos los jugadores se ubicarán a lo largo de las líneas laterales, si es posible fuera del campo, pero siempre alineados. Los compañeros del bochador se alinearán de un mismo costado del campo con prohibición de mostrar, después de la salida del bochador, los objetos o las líneas transversales.



Art. 28 – Alejamiento de la pista

Los jugadores que deseen alejarse de la pista deben pedirle la autorización al árbitro. Esta autorización puede ser concedida sólo una sola vez por partida y por jugador. El solicitante no

debe tener más bochas para jugar en la mano en curso. Después de un aviso, el árbitro sancionará.

3. El terreno

Art. 29 – A quien pertenece el terreno

Pertenece al equipo que debe jugar. Antes del lanzamiento del balón, puede quitar los obstáculos, trazar las líneas, alisar o aplanar el terreno, sin crear caminos o regueras, pero no puede añadir obstáculos, objetos de señalización o indicaciones, ni arar el terreno. Después del lanzamiento del balón el terreno no podrá ser tocado, si no es para volver a trazar las líneas (salvo la 2ª línea o línea máxima) y quitar los obstáculos fortuitos.

Sin embargo, los dos equipos podrán borrar los puntos de caída, los signos de medida, las marcas y las rayas de tiro de los objetos.

Cuando el objeto está en movimiento, no se puede tocar nada del terreno.

Art. 30 – Cuando se puede nivelar el terreno

En caso de terreno defectuoso, y únicamente bajo decisión del árbitro, será permitido a los jugadores nivelar el suelo allí donde el juego normal sea imposible.

CAPÍTULO IV

ARBITRAJE Y SANCIONES

Art. 31

A. Juicio de los árbitros

Los árbitros juzgan siempre inapelablemente, no hay contraarbitraje.

B. Sanciones aplicables a los jugadores

Habiendo evaluado el perjuicio cometido por una irregularidad, el árbitro podrá aplicar una de las medidas siguientes:

1. Observación a los jugadores, al equipo o a los equipos infractores;
2. Advertencia a los jugadores o equipos;
3. Anulación de una o varias bochas;
4. Anulación del derecho al segundo lanzamiento del balón;
5. Concesión de un lanzamiento suplementario del balón al adversario;
6. Anulación de la mano en curso;
7. Autorización al equipo perjudicado de repetir su bocha;⁽¹⁾
8. Parada momentánea de una partida;
9. Exclusión momentánea de o de los jugadores infractores;
10. Expulsión definitiva de uno o más jugadores;
11. Declaración de partida perdida por uno o más equipos;
12. Concesión de punto(s) al equipo contrario;
13. Reducción del número de puntos previsto por el programa de la competición.

Si las faltas son voluntarias o si hay reincidencia, el árbitro lo tendrá en cuenta y las sanciones podrán ser acumuladas.

C. Sanciones aplicables a los managers

1. Advertencia;
2. Alejamiento momentáneo del terreno;
3. Expulsión.

D. Aplicación de las sanciones

Los árbitros señalan las faltas por medio de un silbato u otra señal y pronuncian las sanciones que se deben aplicar inmediatamente.

Para señalar la medida que él toma contra un miembro del equipo que ha cometido una de las irregularidades previstas en este artículo, después de haber evaluado la gravedad de la falta, el árbitro utiliza:

- la tarjeta blanca para una observación;
- la tarjeta amarilla para una advertencia;
- la tarjeta roja en caso de expulsión inmediata.

En una misma competición, dos tarjetas amarillas equivalen a una tarjeta roja.

1. Cuando el reglamento o el árbitro consienta a un jugador repetir su bocha, su equipo podrá apuntar o bochar. Cualquier jugador de este equipo puede jugar, si todavía tiene, dentro de esa mano, al menos una bola disponible.

E. Efecto retroactivo de las sanciones

Las sanciones no pueden tener efecto retroactivo (salvo en el caso de exclusión total del equipo infractor), sobre los resultados obtenidos por un equipo.

Un equipo podrá siempre continuar la competición con sus jugadores no penalizados. De todos modos, el jugador o equipo penalizado por la aplicación de las sanciones previstos en el número 10 y 11 anterior, perderá todo derecho a la atribución de los premios individuales o de representación ya obtenidos. Dichos premios serán consignados al organismo federativo competente.

F. Irregularidades graves

Además de las irregularidades previstas por el texto del reglamento, todos los miembros del equipo (jugadores y managers) serán susceptibles de ser penalizados por:

1. El mal comportamiento, los gestos y las palabras inapropiadas, las actitudes y vestimenta incorrectas, los discursos obscenos y la mala fe;
2. Las formaciones compuestas de manera irregular;
3. Los equipos que no defiendan sus posibilidades;
4. Los equipos que prolonguen voluntariamente una partida para cansar o influir sobre el adversario particularmente no respetando los tiempos máximos fijados para jugar;
5. Los jugadores que paren o desplacen voluntariamente un objeto;
6. Los jugadores que paren un objeto rozando la línea, pero aún no perdido;
7. Los jugadores que coloquen un obstáculo en el trayecto de un objeto;
8. Los jugadores que rechazan aceptar una decisión del árbitro;
9. Los jugadores que tomen entre ellos acuerdos contrarios a los diversos reglamentos en vigor (particularmente sobre los horarios, los puntos a conseguir, etc.);
10. Los fraudes, en particular las bochas manipuladas, con un relleno no permitido en el art. 1. Esta irregularidad será obligatoriamente e inmediatamente objeto de un informe escrito a la F.I.B. (o a la federación nacional si la competición no se encuentra bajo la autorización de la F.I.B.);
11. La no presentación de licencia así como la presentación de un certificado falso de licencia o de una licencia falsificada;
12. Los jugadores que reprochen infracciones al contrario en lugar de dirigirse al árbitro;
13. Los jugadores que dejen la pista sin autorización del árbitro.

CAPÍTULO V

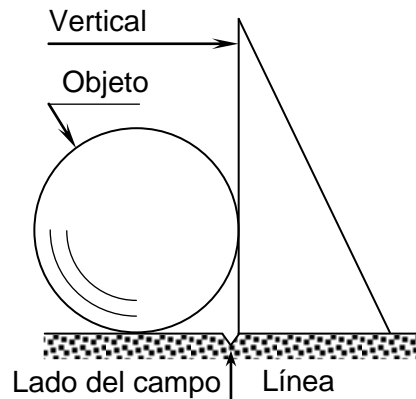
ARRIME Y BOCHADA NORMAS GENERALES

Art. 32 - Objetos perdidos

A. Objeto perdido cuando está detenido

Un objeto será considerado perdido, si su contorno externo sobrepasa el borde exterior de la línea lateral o de fondo. El balón está también perdido si su contorno externo traspasa el borde exterior de la primera línea.

Para verificar, se utiliza una escuadra.



B. Objeto perdido en movimiento

Un objeto está perdido cuando su centro cae o ha pasado el eje de la línea lateral o de fondo. El balón está igualmente perdido si, volviendo sobre la primera línea, su centro toca o ha pasado el eje de la misma.

C. Objeto que encuentra un objeto perdido o anulado

El objeto en movimiento que encuentra un objeto anteriormente perdido o anulado es perdido.

D. Objeto que toca un objeto de una pista limítrofe

La bocha o balón que toca un objeto, detenido o no, situado en el campo limítrofe, es perdido.

Todos los efectos provocados por un objeto después de que se pierda, son nulos.

Art. 33 – Objeto vuelto a la pista después de haberse perdido

Los objetos parados, desplazados por una bocha de punto, de tiro o tirada o proyectada o por el balón que vuelve a la pista después de ser perdido, serán obligatoriamente devueltos a su lugar.

Todos los jugadores tendrán siempre el derecho de evitar que vuelvan a entrar dentro de la pista los objetos perdidos.

Si la bocha arrimada, después de haber desplazado los objetos, se pierde, los adversarios aplicarán la regla de la ventaja a los objetos tocados antes de la salida de la pista.

Art. 34 - Validez del lanzamiento del balón

El lanzamiento se efectuará por el equipo que ha puntuado en la última jugada, debe hacerse dentro de los 20 segundos que siguen al fin de la misma, siendo válido cuando el balón queda en el rectángulo del cuadro opuesto a aquel desde donde ha sido lanzado.

Segundo lanzamiento

Si el primer lanzamiento no es regular, el equipo que lanza el balón tiene derecho a efectuar un segundo ensayo, salvo si una irregularidad ha sido señalada por el árbitro.

Después de dos lanzamientos defectuosos, el adversario lo sitúa dentro del rectángulo de validez.

Balón parado o desviado por un jugador

El adversario lo colocará dentro del rectángulo de validez.

Art. 35 – Regla de la ventaja

Todos los golpes irregulares son dejados a consideración del equipo contrario. Este último puede:

- a. Aceptar la nueva situación de juego así creada con la posibilidad de aceptar o anular la bocha irregular.
- b. Solicitar la vuelta al lugar original de todos los objetos, con la anulación obligatoria de la bocha irregular.

Excepción: el balón no anunciado regresa obligatoriamente a su emplazamiento. (Ver art. 45.2)

Art. 36 – Falta del equipo contrario

El equipo que acaba de jugar, puede aceptar las consecuencias del juego o poner en su lugar los objetos movidos y repetir su bocha.

Si hay también falta del equipo que acaba de jugar, los dos equipos son infractores. Efectuaremos entonces la vuelta a su lugar general de los objetos y la bola jugada será devuelta al equipo.

Art. 37 – Objetos parados o desviados por un jugador

El equipo adversario aplicará la regla de la ventaja.

En caso de aceptación, el objeto o los objetos parados o desviados podrán ser aceptados en su nuevo lugar o anulados.

Si es el equipo que ha jugado el que exige la devolución a su lugar, obligatoriamente debe repetir su bocha.

Art. 38 – Objetos hundidos

Los objetos que quedan hundidos pueden ser devueltos a su nivel normal en su emplazamiento, en cualquier momento y por cualquier equipo, salvo en el caso que hubiera que desplazar definitivamente otro objeto.

Art. 39 – Tiempo previsto para jugar una bocha

Toda bocha debe ser jugada en un tiempo máximo de 45 segundos. Este tiempo se descuenta a partir del instante en que:

1. El balón es regularmente colocado en la pista;
2. Se determina el equipo que debe jugar;
3. El árbitro ha informado su decisión;
4. Las reposiciones solicitadas han sido efectuadas.

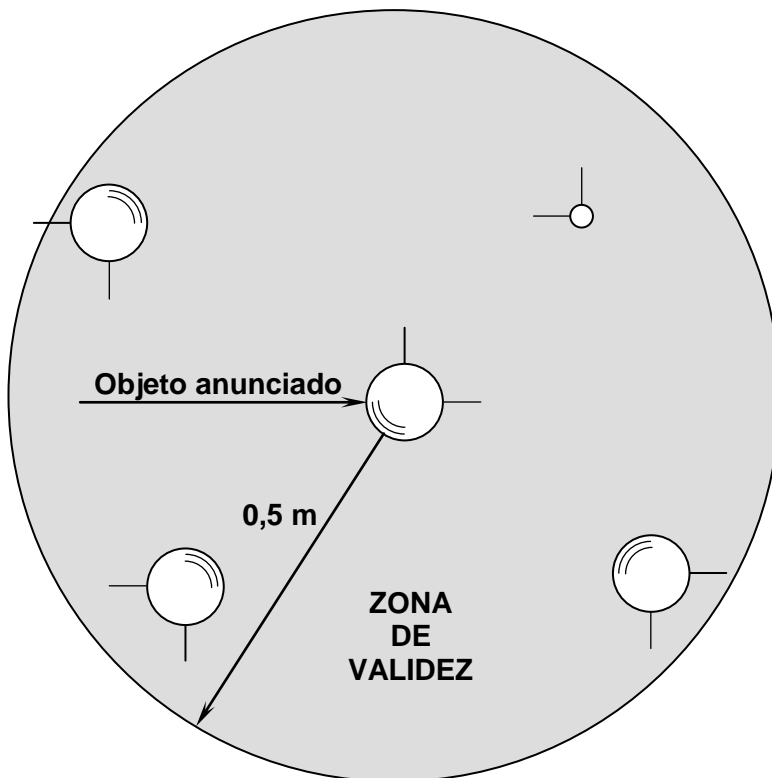
En caso de infracción el árbitro anulará inmediatamente la bocha.

CAPÍTULO VI

LA BOCHADA (EL TIRO)

Art. 40 - Objeto anunciado.

El jugador que quiere bochar debe designar claramente el objeto anunciado. Este objeto no podrá nunca ser una bocha de su propio equipo. Define la zona dentro de la cual el tiro puede ser regular. Solamente el anuncio de este jugador es válido.



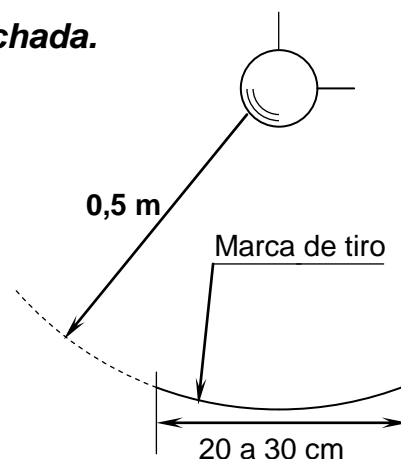
Art. 41 – Anuncio falto de precisión o no anunciado

En este caso, se considerará haber anunciado la bocha contrario más cercana al balón.

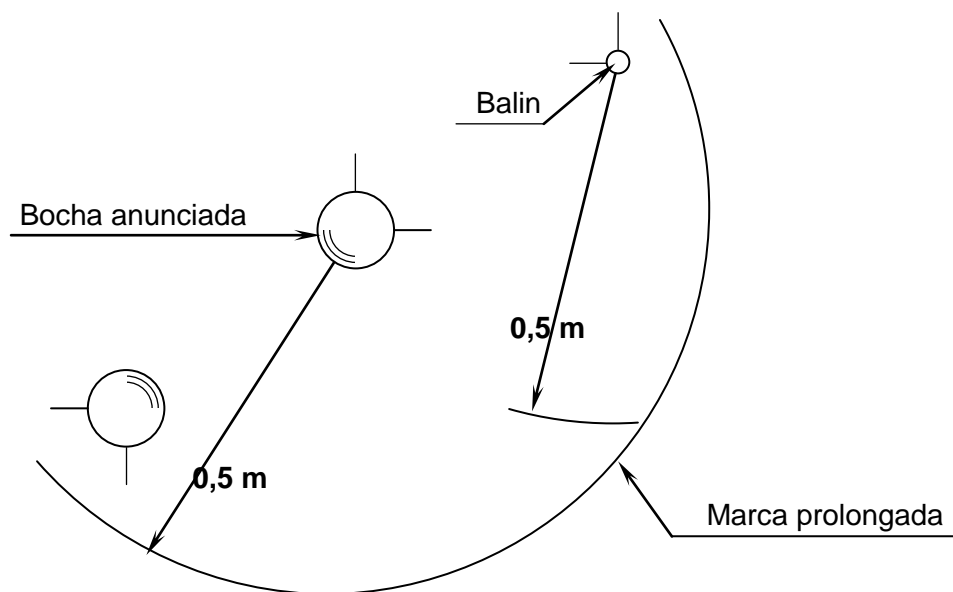
Art. 42 – Trazado de las marcas para bochada.

Una marca será trazada por los adversarios a 0,50 m. delante del objeto anunciado. Esta marca, en forma de arco de círculo, tendrá una longitud de 20 a 30 cm.

Cuando el objeto anunciado está rodeado de otros objetos, el arco se prolongará en los sentidos útiles.



Delante de todos los objetos situados a menos de 0,50 m. del objeto anunciado, será preciso trazar una marca de tiro siempre que éste se encuentre al interior de la zona de validez.



En el caso en que una o varias bochas dificulten esta operación, está permitido retirarlas momentáneamente.

Toda marca no objetada antes del tiro es válida para el examen del punto de caída.

Líneas mal trazadas

El adversario del tirador debe siempre velar por que las rayas sean muy limpias. Él es responsable. Si el árbitro se encuentra con la imposibilidad de determinar con precisión su lugar o si no están trazadas, la decisión será, en caso de duda, favorable al tirador.

Borrado de la raya de tiro o del punto de caída o de las marcas

Si hay conflicto, se deberá, antes de la llegada del árbitro, dejar la raya intacta, no volverla a trazar ni soplarla. Cuando un jugador borra o altera el punto de caída o la raya de tiro o las marcas antes del acuerdo de los equipos, o del examen del árbitro, la decisión tomada le será desfavorable.

Art. 43 - Tiro regular

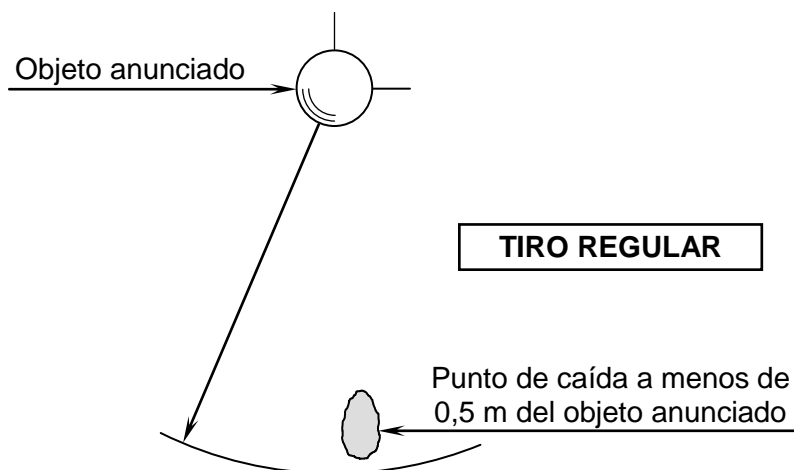
Una bochada es regular cuando se cumplen simultáneamente las siguientes tres condiciones:

1. El punto de caída no está a más de 0,50 m. del objeto anunciado;
2. El punto de caída no está a más de 0,50 m. del objeto golpeado primeramente;
3. El objeto golpeado primero no está a más de 0,50 m. del objeto anunciado. Esta distancia es medida desde el contorno de los objetos en causa.

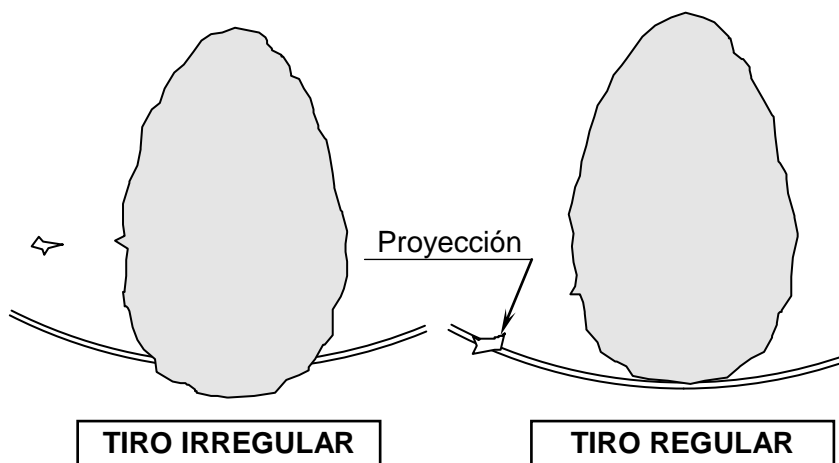
En consecuencia, si las tres condiciones descritas se cumplen, la bochada es regular.

La bochada es igualmente regular cuando la bocha golpea directamente sin tocar el suelo, un objeto ubicado a un máximo de 0,50 m. del objeto anunciado⁽²⁾.

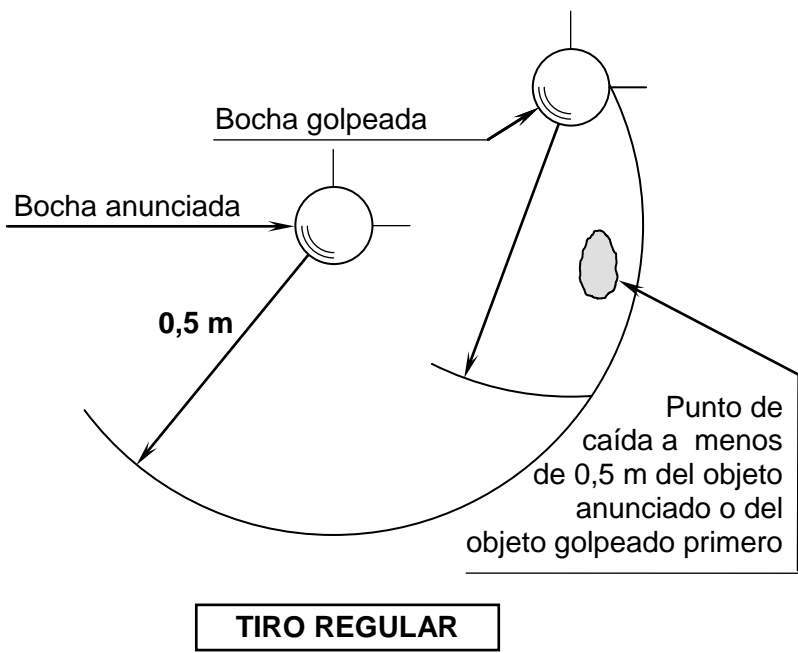
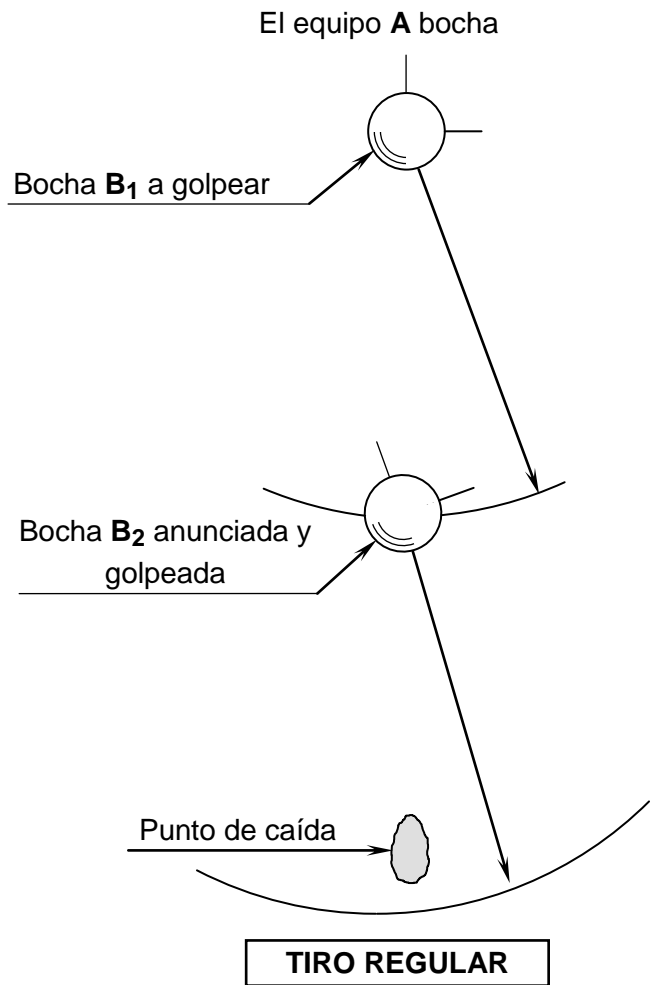
Todas las consecuencias de una bochada regular son obligatoriamente aceptadas por los dos equipos.

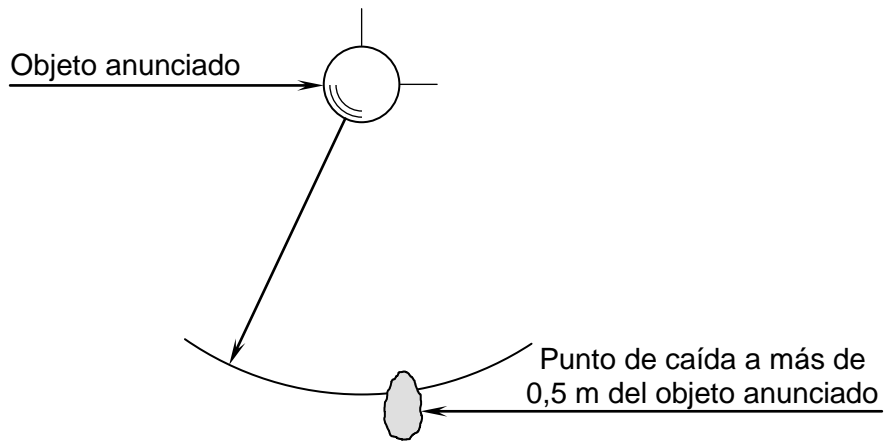


El borde exterior de la raya de tiro no debe, en ningún punto, ser alterado o destruido por la señal en el suelo hecha por la bocha tirada en su punto de caída. Esta señal más o menos importante, según la resistencia del suelo, es siempre única.

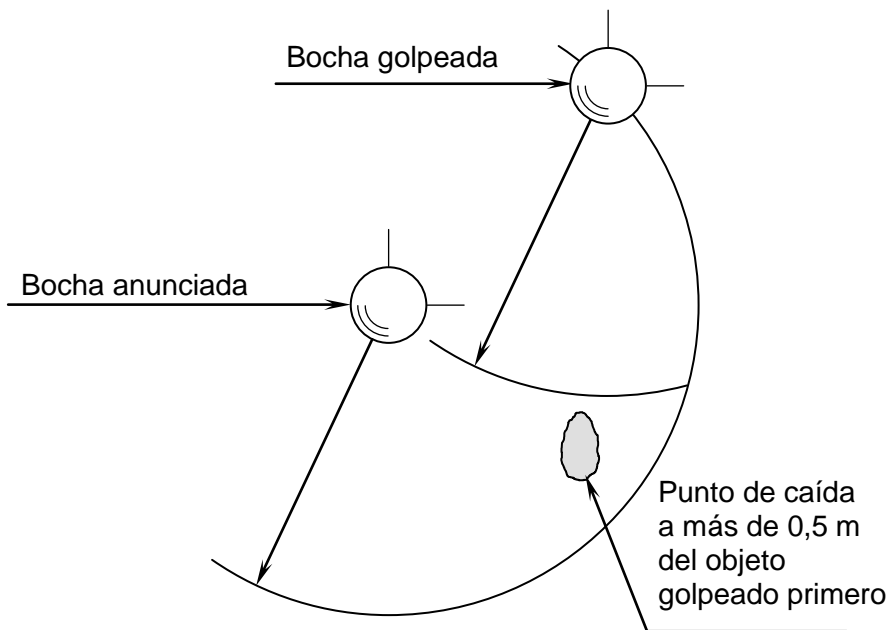


2. Esta tolerancia no se aplica a los objetos situados a más de 0,50m del objeto anunciado ni a los objetos que pueden tocarlo, pero que se encuentran a más de 0,50m del objeto anunciado. El "agrupamiento" no existe.

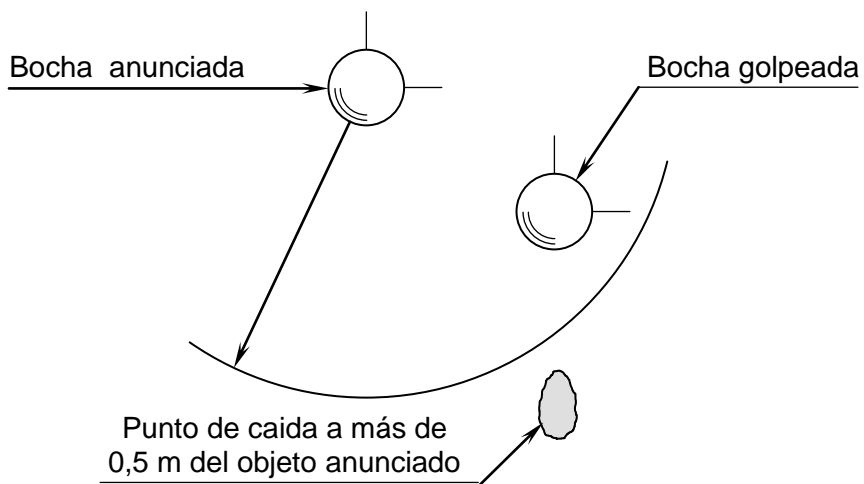




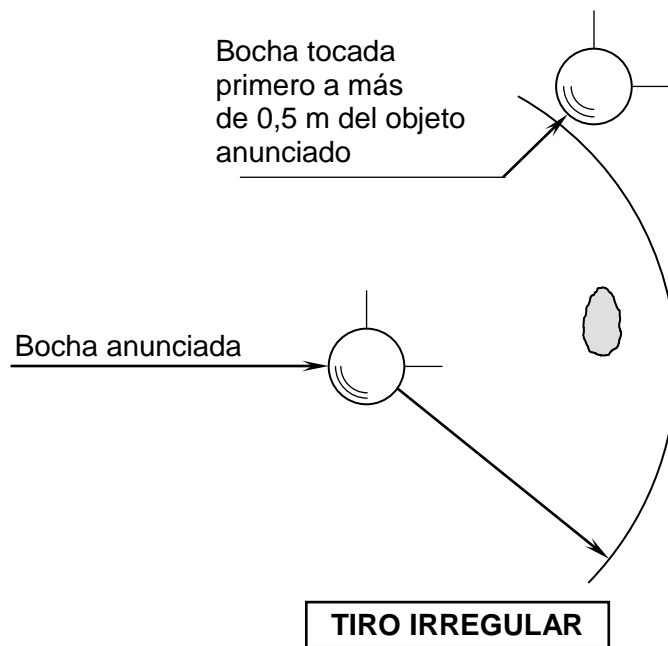
TIRO IRREGULAR



TIRO IRREGULAR



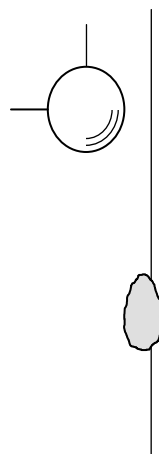
TIRO IRREGULAR



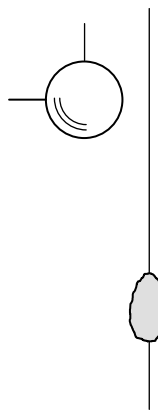
Art. 44 - Bochada cerca de una línea lateral

Si la bocha lanzada se pierde antes o en el instante que toca su objetivo, la bochada es nula y todos los objetos desplazados deberán, por obligación ser devueltos al lugar por el adversario.

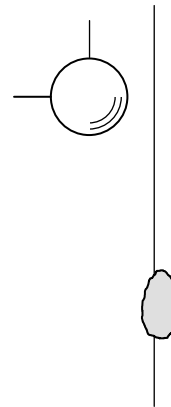
Bochada o punto practicado a lo largo de una línea lateral



GOLPE REGULAR
 Más de la mitad del punto de caída está dentro del eje de la línea



BOCHA PERDIDA : GOLPE NULO
 El eje de la línea se sitúa al medio del punto de caída



BOCHA PERDIDA : GOLPE NULO
 Menos de la mitad del punto de caída está dentro del eje de la línea

Art. 45 - Bochada del balin

1. Bochada con balin anunciado

En el curso de una mano, cuando quedan una o más bochas por jugar a ambos equipos, cualquiera de los dos puede efectuar sólo un anuncio de balín. Esta limitación no se aplica cuando las bochas restantes pertenecen todas a un mismo equipo.

2. Bochada con balin no anunciado

En todos los casos, golpe regular, golpe irregular aceptado o rechazado, el balín desplazado o perdido regresa obligatoriamente a su último emplazamiento.

Si una bocha ocupa la totalidad o una parte del emplazamiento de éste, aplicar las disposiciones previstas en el art. 9 - casos particulares.

Art. 46 – Objetos desplazados sin haber sido tocados

El tiro que es regular o aceptado, si un objeto es desplazado sin haber sido tocado (por movimiento del terreno o proyección de grava o arena), el golpe es válido, así como todas sus consecuencias. Un objeto será considerado como desplazado si su posición no coincide con sus últimas marcas o si se puede probar que su distancia de los objetos o de las rayas de tiro ha variado.

Si todas las condiciones relativas a la regularidad del tiro se cumplen, debemos considerar como válido el desplazamiento de un objeto incluso si está situado antes del punto de caída.

Art. 47 – Objeto de otra pista que modifica el juego

Un objeto, que venga de otra pista puede, en el momento del tiro, modificar la disposición de los objetos.

Es responsabilidad del tirador tomar su salida sólo cuando las bolas de la pista limítrofe están paradas. Puede pedir siempre que los objetos de la pista limítrofe sean momentáneamente quitados.

El árbitro, con el fin de no desfavorecer a un equipo, decidirá la regularidad del tiro o de la vuelta a su lugar de todos los objetos desplazados y el tirador recuperará su bocha.

Art. 48 – Desplazamiento fortuito, accidental o sin causa aparente en el momento del tiro

Si el objeto se mueve accidentalmente por un adversario del tirador, este último tendrá el derecho de aceptar el tiro o de devolver todo a su lugar. En este caso, recuperará su bocha.

Si el objeto se mueve accidentalmente por un compañero del tirador, el adversario aplicará la regla de la ventaja.

Si el objeto se mueve sin causa aparente, el tiro se considerará como normal.

Art. 49 – Bocha que queda dentro de la pista sin haber tocado nada

La bocha de tiro que no toca o desplaza ningún objeto y que queda dentro de la pista, será anulada.

CAPÍTULO VII

EL ARRIME (EL PUNTO)

Art. 50 – Condiciones del arrime regular

El arrime es regular cuando:

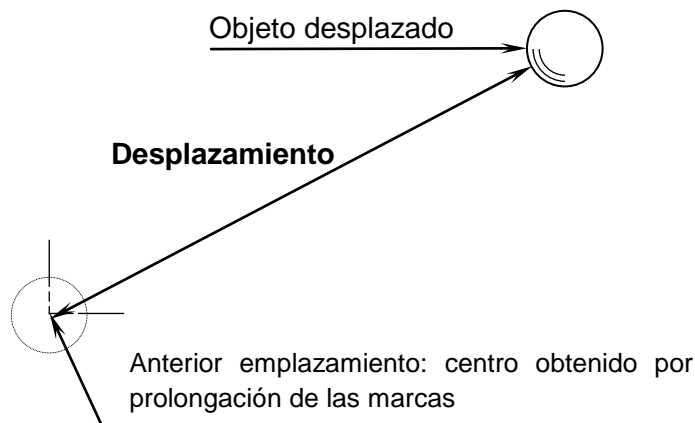
- 1. No se pierde;**
- 2. Se inmoviliza a menos de 2 m. de la primera línea;**
- 3. No desplaza, en cualquier dirección, directa o indirectamente, algún objeto a más de 0,50 m.**

Estas tres condiciones deben ser cumplidas simultáneamente.

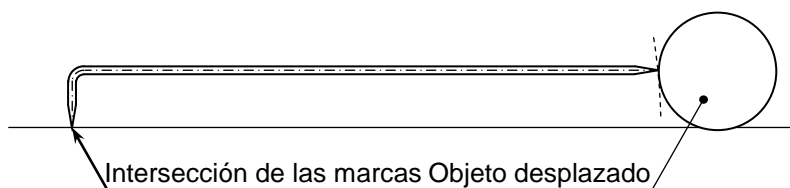
La bola puesta momentáneamente en el suelo, más allá de la línea de pie de juego, en el momento que precede al arrime, no se considera como jugada y por consiguiente no es un punto irregular.

Art. 51 – Medida de las distancias

Las distancias se miden en línea recta, partiendo del punto obtenido por la unión de las dos marcas del objeto desplazado, hasta el borde exterior de ese objeto.



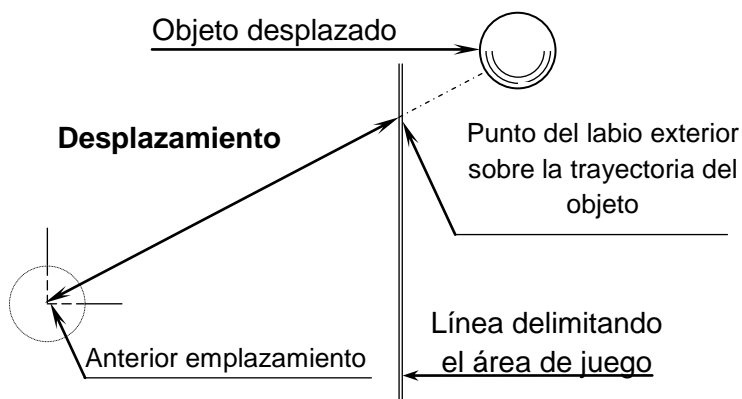
La baqueta permite controlar si la proyección del objeto es superior o no a 0.50 m.



Las distancias respectivamente recorridas por los objetos desplazados no se suman.

Art. 52 - Distancia recorrida fuera del campo

La distancia recorrida fuera del campo no se mide. La medida se limita al punto (borde exterior) donde el objeto ha cruzado la línea o se ha perdido sin atravesarla.



Art. 53 – Bocha jugada cuando los objetos están aún en movimiento

Está prohibido jugar una bocha cuando los objetos están aún en movimiento dentro de la pista. El árbitro sancionará la falta; el adversario aplicará la regla de la ventaja.

CAPÍTULO VIII

PRUEBAS DE TIRO

Art. 54 – Bochada de precisión (Tiro de Precisión)

A. Seniors y juveniles

1. Terreno de juego

El terreno de juego utilizado es el previsto en el art. 4.

2. Objetivos

Son colocados como indica el esquema (modelo adjunto) y enumerados del 1 al 11.

3. Material utilizado

- a. Bochas utilizadas por el tirador: 4
- b. Bochas objetivo (objetivos nº 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10) tienen un diámetro de 100mm y un peso de 800 ± 10 g. Son de color blanco y de material sintético.
- c. Balín objetivo (objetivos nº 2, 4 y 11) tiene un diámetro de 36mm y un peso de 25 ± 2 g. Es de color blanco.
- d. Bochas obstáculo (objetivos nº 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10) tienen un diámetro de 95mm y un peso de 660 ± 10 g. Son de color rojo/amaranto y es de material sintético.
- e. Balín obstáculo (objetivo nº 7) tiene un diámetro de 36mm y un peso de 25 ± 2 g. Es de color rojo.
- f. Tapete (ver esquema), es de material sintético. Su color debe permitir una buena visibilidad de los objetos obstáculos y objetivos. Debe responder a las normas técnicas siguientes:
 - Longitud: $6m \pm 0,05m$
 - Anchura: $0,75m \pm 0,05m$
 - Grosor: $6mm \pm 0,5mm$
 - Peso mínimo: $4,5kg/m^2$
 - Hoyo para colocación de las bochas y balín: $\phi 20mm$

Se deberá, para cada posición en el tapete, tener una zona que permita la validez del tiro: ancho: 40cm (lados paralelos) respetando los 50cm previstos en el artículo 43.

Tener un portaobjetos donde se colocarán los objetos (bochas y balín) que momentáneamente no se utilicen.

Tolerancia: El diámetro de los objetos puede variar de un milímetro de más o de menos.

4. Validez del tiro – Puntaje

El tiro es válido cuando, el objeto tocado regularmente (art. 43 y 46) sale definitivamente del lugar que ocupa en el tapete. El punta de caída debe estar enteramente en el interior de la zona recortada del tapete.

El tiro no es válido si el objeto se desliza por movimiento del tapete.

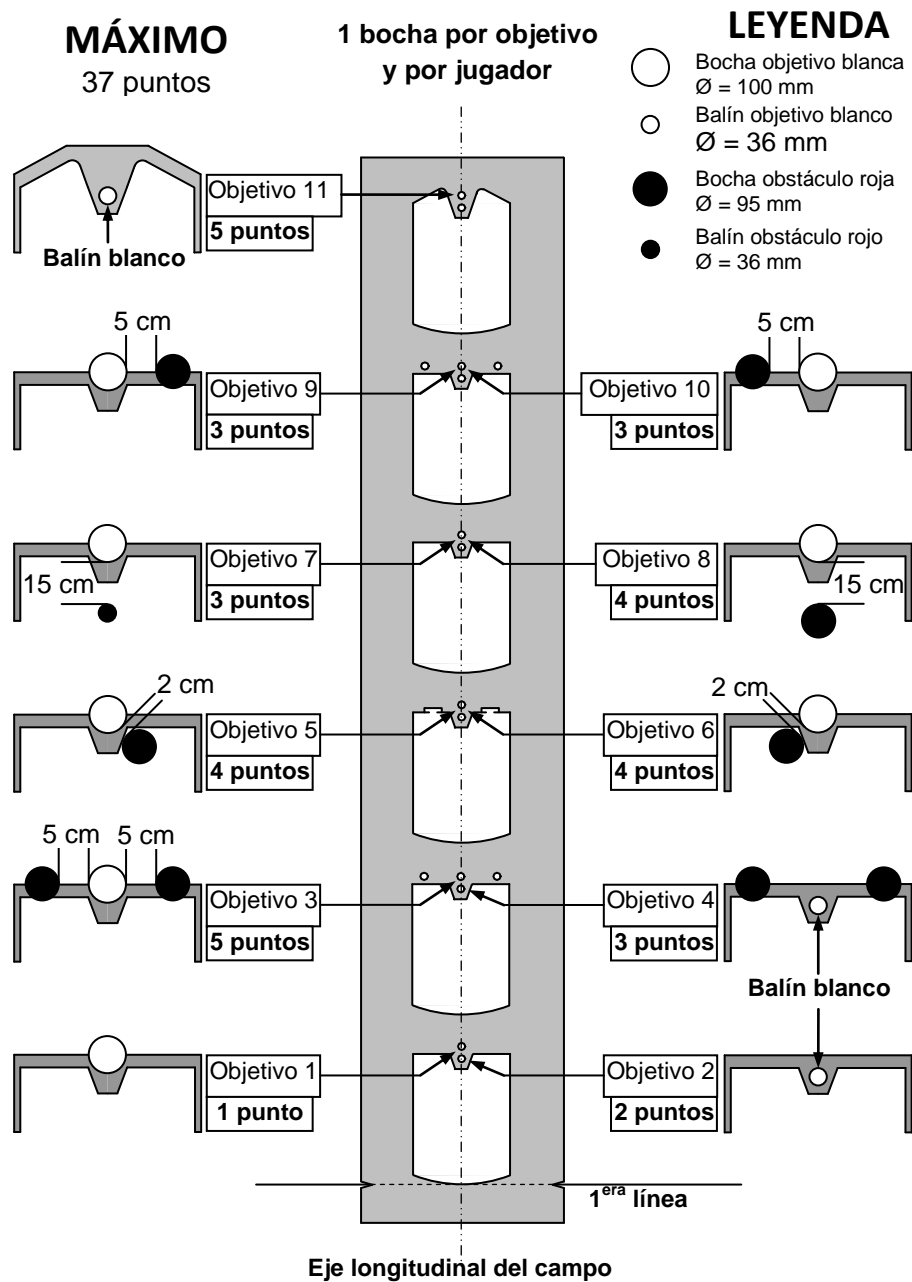
Además, para los otros objetivos el objeto “obstáculo” no deberá salir definitivamente de su marca (objetivo 7 y 8) o de su lugar (objetivo 3, 4, 5, 6, 9, 10). Los efectos provocados por los bordes de la zona recortada del tapete después del tiro, no deberán ser tenidos en cuenta.

A cada objetivo tocado regularmente corresponde el número de puntos que figuran en el esquema.

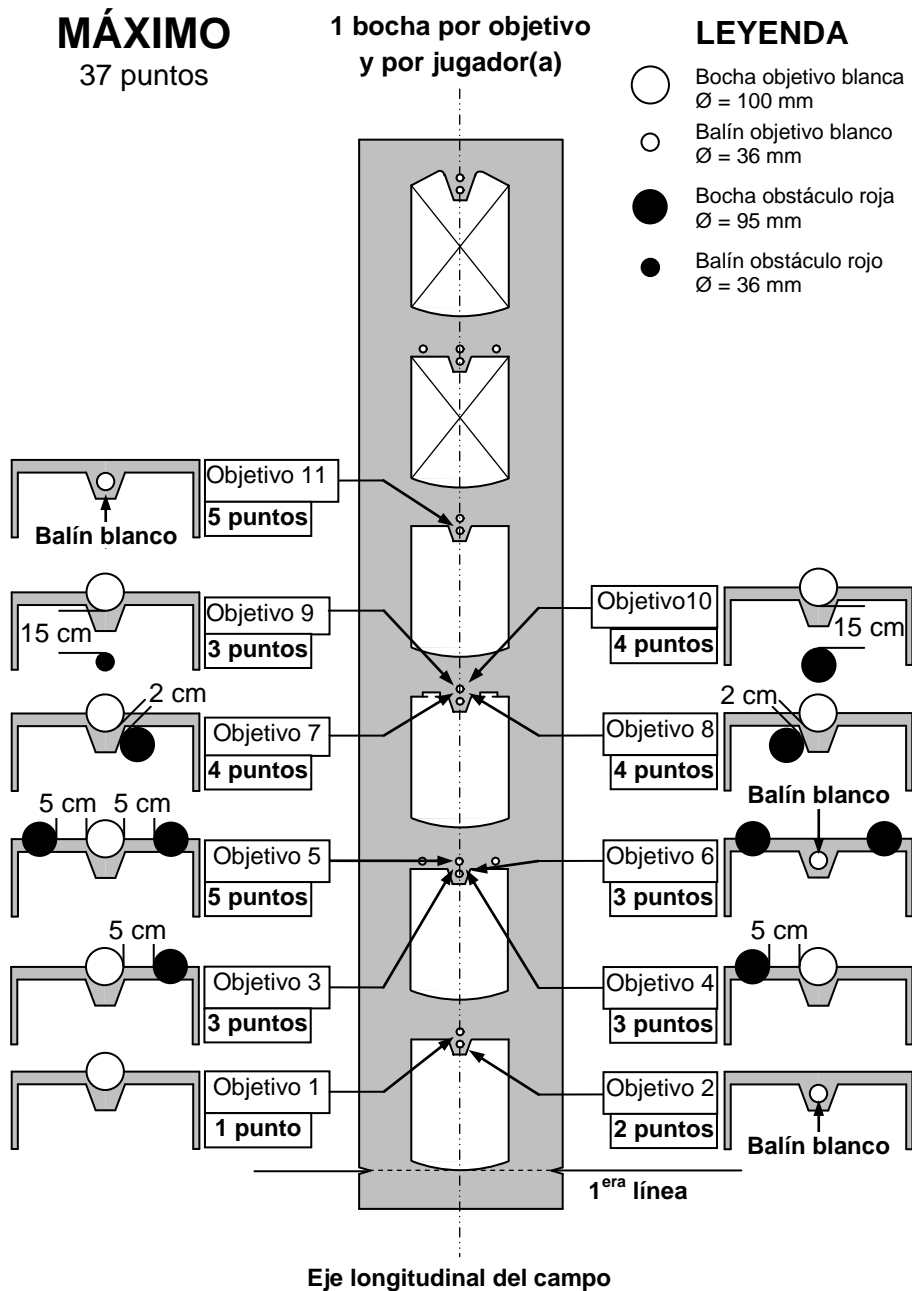
5. Desarrollo de la prueba

Cada jugador debe efectuar una serie completa de 11 tiros desde el objetivo 1 al objetivo 11. Los adversarios tiran uno después del otro una bocha por objetivo con un tiempo máximo de 30 segundos por bocha.

Tiro de Precisión adultos y sub 18



Tiro de Precisión mujeres y sub 14



Si un jugador consigue los 11 objetivos del tapete (37 puntos de 37) continúa la prueba por el objetivo 1 y la interrumpirá al primer objetivo fallado.

En caso de error en el orden de los tiros, el tiro o los tiros equivocados será anulado y la prueba seguirá retomando la progresión normal.

Si el empate (o igualdad entre varios competidores) no está previsto en el reglamento de la competición:

- a) La prueba se repita en su totalidad con el orden de tiro determinado por sorteo.

b) Si persiste el empate, la prueba se reiniciará de inmediato, con el mismo orden de tiro, pero se detendrá cuando desaparezca el empate.

6. *Incidente fortuito*

Si ocurriera un incidente fortuito en el desarrollo de la prueba (apagón, tormenta, etc.) que no implique directamente a un jugador o un equipo, la prueba se interrumpirá:

- a. Si la interrupción es inferior a 30 minutos, la prueba continuará después regularmente.
- b. Si la interrupción es superior a 30 minutos, la prueba será anulada. Se repetirá tan pronto como sea posible con los mismos jugadores y empezando por el objetivo nº 1.

B. Mujeres y sub-14

1. *Terreno de juego*

El terreno de juego utilizado es el previsto en el art. 4.

2. *Objetivos*

Son colocados como indica el esquema anterior y enumerados del 1 al 11.

5. *Desarrollo de la prueba*

Cada jugadora (jugador) debe efectuar una serie completa de 7 tiros desde el objetivo 1 al objetivo 11. (Continuará como en el párrafo A anterior).

3.- 4.- 6. *Ver el párrafo A anterior*

C. Dobles mixto

El terreno de juego utilizado y el reglamento de la prueba serán los del Femenino. Los atletas tirarán alternativamente una bola cada uno.

Art. 55 – Tiro progresivo

A. Seniors

1. Terreno de juego

El terreno de juego utilizado es el previsto en el artículo 4.

2. Objetivos

Serán colocados como se indica en el esquema siguiente. Las posiciones de los 6 objetivos se distanciarán una de la otra en 80cm, estando la primera a 55cm de la 1ª línea.

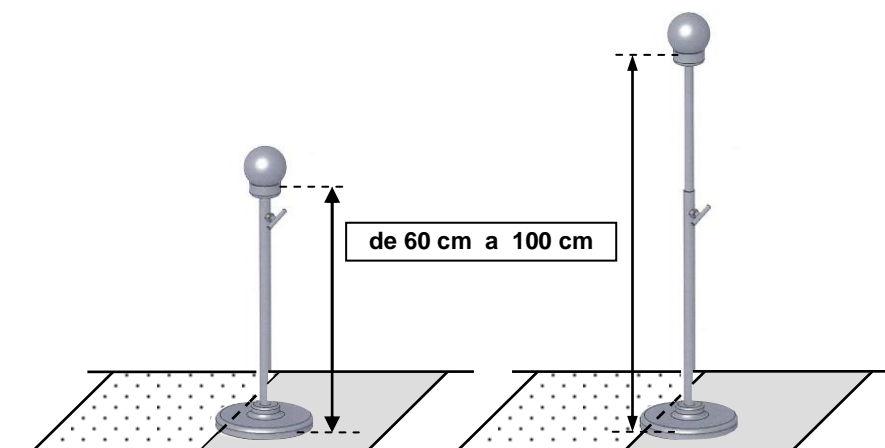
3. Material utilizado

- a. Bochas utilizadas por el tirador: 3 mínimo por jugador.
- b. Bochas objetivo: Tendrán un diámetro de 100 ± 1 mm y un peso de 800 ± 10 g. Hacen falta 2 por tapete, y serán de color blanco y de material sintético.
- c. Portabolas: Deberán ser regulables en altura de 60 a 100cm, con una base que presente toda garantía de estabilidad en el suelo. Se colocarán de modo que la proyección vertical de la bocha se sitúe más allá de la 2ª línea.
- d. Tapete: Para una confrontación entre dos jugadores son necesarios 4 tapetes. Son de material sintético y deben responder a las normas técnicas siguientes:
 - Longitud: $5,20\text{m} \pm 0,05\text{m}$
 - Anchura: $0,75\text{m} \pm 0,05\text{m}$
 - Grosor: $6\text{mm} \pm 0,5\text{mm}$
 - Peso mínimo: $4,5 \text{ kg/m}^2$
 - Hoyo para colocación de las bochas y balín: $\phi 20\text{mm}$

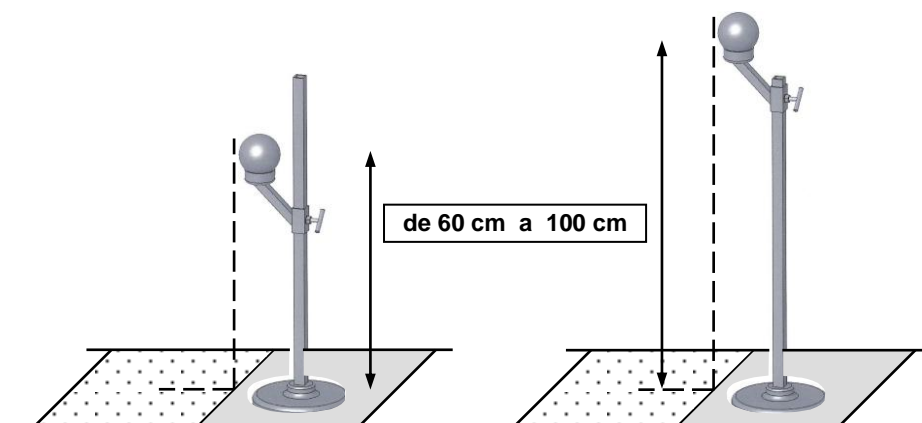
Se deberá, para cada posición en el tapete, tener una zona que permita la validez del tiro: ancho: 40cm (lados paralelos) respetando los 50cm previstos en el artículo 43.

Se colocarán como indica el esquema siguiente.

- **Regulable en altura: en continuo o en intervalos de 5cm como máximo**

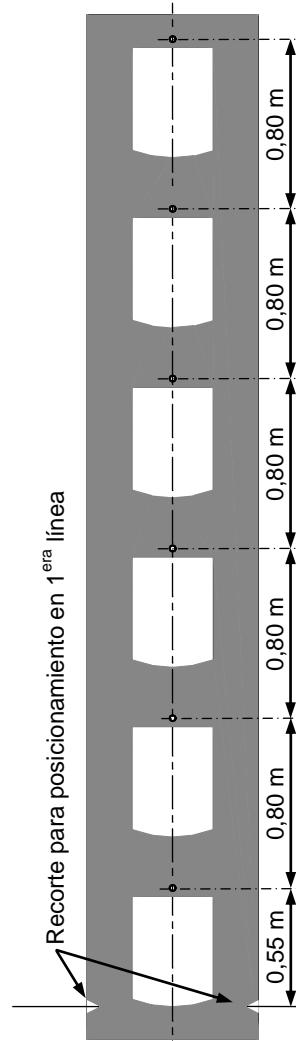


- Se colocarán de modo que la proyección vertical de la bocha se sitúe más allá de la 2ª línea.



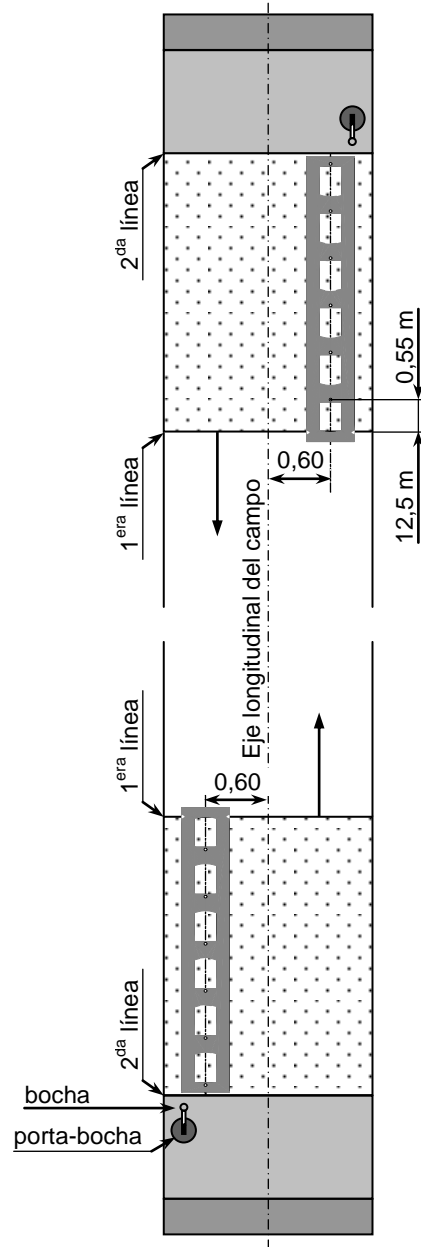
Tiro Progresivo adultos y sub 18

1 - Recorte del tapete



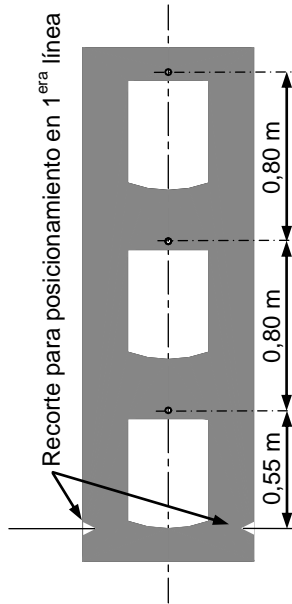
Largo: 5,20 m \pm 0,05
Ancho: 0,75 m \pm 0,05
Espesor: 6 mm \pm 0,5
Peso mínimo: 4,5 kg / m²
Orificio de la bocha: ϕ 20 mm
Zona de tiro: ancho 40 cm

2 - Ubicación de los tapetes



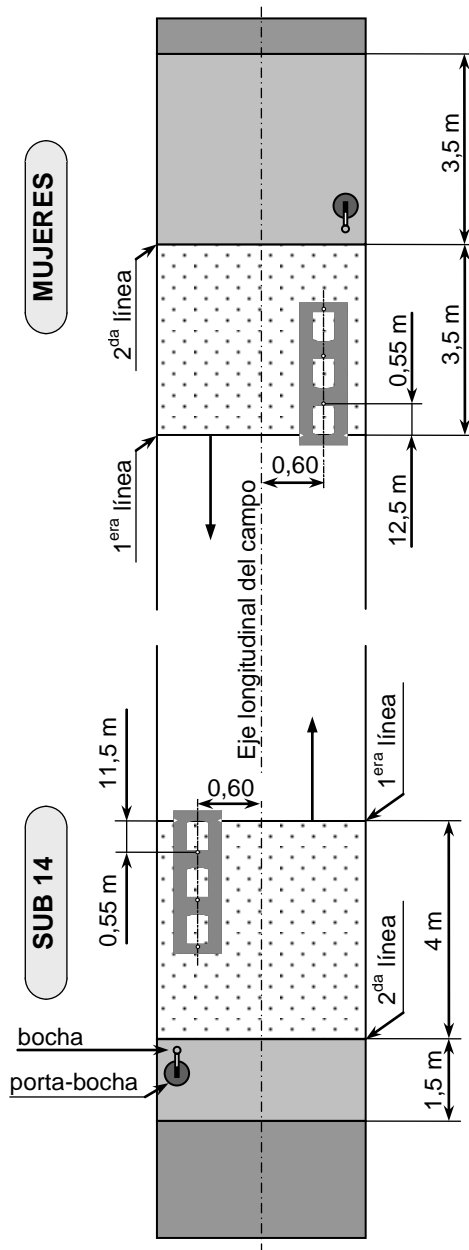
Tiro Progresivo mujeres y sub 14

1 - Recorte del tapete



Largo: 2,80 m \pm 0,05
 Ancho : 0,75 m \pm 0,05
 Espesor: 6 mm \pm 0,5
 Peso mínimo: 4,5 kg / m²
 Orificio de la bocha: ϕ 20 mm
 Zona de tiro: ancho 40 cm

2 - Ubicación de los tapetes



e. Paradas laterales para las bochas: Es necesario proveer de paradas laterales para las bochas, dispuestos paralelamente al tapete, a 1m de las líneas laterales del terreno, para no molestar a los jugadores. Se colocarán desde el fondo del terreno hasta la línea de pie de juego. Serán de uno o más trozos bastante pesados para ser estables.

Dimensiones: longitud = 7,50m; altura = 20cm mínimo.

Pueden estar colocados sobre un soporte (hierro en forma de "U").

Color recomendable: el del tapete.

f. Subtapete: Se podrán utilizar subtapetes conforme a las normas técnicas definidas por la F.I.B.

4. Principio del tiro progresivo

Esta prueba consiste en impactar reglamentariamente y progresivamente en primer lugar, y luego regresivamente, el mayor número de bochas, en un tiempo previsto por el reglamento (1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 2, 3...).

El atleta lanza alternativamente en un sentido y después en el sentido contrario del juego, estando continuamente en situación de carrera.

Solo el éxito de la bochada (bocha golpeada regularmente) permite la progresión del objetivo desde la posición más cercana a la posición más alejada y viceversa. En cada extremo del terreno se ubican dos ayudantes: uno recoge la bocha tirada y la coloca en el portabolas, el otro recoge la bocha objetivo y la coloca en la posición prevista. Estas personas pueden formar parte del equipo del tirador o bien haber sido puestas a su disposición por los responsables de la organización y aceptadas por su equipo.

Los otros jugadores y el entrenador deben estar fuera del terreno, en los sitios que les han sido reservados.

NOTA: A petición del tirador, los tapetes pueden colocarse a la izquierda del campo (en el sentido del tiro).

5. Validez de la bochada

El tiro es válido cuando la bocha objetivo, tocada regularmente, es desplazada definitivamente de su posición (perforación del tapiz). El punto de caída debe estar completamente en el interior de la zona cortada de tapete (ancho 40 cm y bordes paralelos).

El bochador debe obligatoriamente tomar su bocha desde el portabolas. En ningún caso, la bocha puede entregársele con la mano, en tal caso el tiro es considerado nulo. (3 faltas ocasionan la descalificación). El tiro es igualmente nulo si el árbitro observa el emplazamiento incorrecto de la bocha objetivo.

6. Duración de la prueba – tanteo

Los jugadores esperan la señal de salida, bocha en mano, antes de la segunda línea. La prueba comienza y termina con un toque de silbato del árbitro (u otra señal sonora).

La duración de la prueba es de 5 u 8 minutos.

Cada objetivo reglamentariamente golpeado durante el tiempo que fija el reglamento de la competición otorga 1 punto. Toda bocha golpeada después de la señal de término no será tomada en cuenta.

Si el empate no está contemplado en el reglamento del torneo, se disputará entre los jugadores en empate, una prueba suplementaria con duración equivalente a la mitad del tiempo previsto para la prueba normal.

Se otorgará media hora de descanso a los jugadores entre estas dos pruebas.

Si el empate continúa, después de 10 nuevos minutos de reposo, se realizará una prueba de un minuto, a repetir eventualmente cada 5 minutos mientras persista el empate.

Para estas últimas pruebas eventuales, no está previsto ningún nuevo periodo de calentamiento.

7. Incidente fortuito

Si se produjera un incidente fortuito en el transcurso de la prueba (apagón, tormenta, etc.), ésta deberá ser anulada. Se deberá proseguir lo antes posible, con los mismos jugadores.

B. Juveniles (sub-18)

Será de aplicación lo dispuesto en el punto A, pero con la eliminación del 6º objetivo, por lo que la secuencia de tiro será 1, 2, 3, 4, 5, 4, 3, 2, 1, 2, 3, ...

C. Mujeres y sub-14

1. Terreno de juego

El terreno de juego utilizado es el previsto en el art. 4.

2. Objetivos

Son colocados como indica el esquema anterior. Las posiciones de los 3 objetivos se distanciarán una de la otra en 80cm, estando la primera a 55cm de la 1ª línea.

3.- 4.- 5.- 6.- 7. Ver el párrafo A anterior

Art. 56 – Tiro rápido en dobles.

En esta prueba participan dos equipos de dos jugadores, que tiran en relevos (4 bochas consecutivamente por cada uno de los dos bochadores).

Para el campo de juego, el material utilizado, el principio y la validez del tiro, la duración, el puntaje y los incidentes, referirse al art. 55.

Sólo se mencionan a continuación las especificaciones de la prueba:

1. Colocación de las bochas objetivos

Estas permanecen fijas durante toda la duración de la prueba.

- 1er y 3er objetivo: en la posición N° 1 del tapete.
- 2º y 4º objetivo: en la posición N° 3 del tapete.

2. Tapete utilizados

Son los mismos del tiro progresivo individual, sobre los cuales se colocan los objetivos.

3. Porta-bochas

Será necesario disponer 4 portabolas por equipo de 2 jugadores.

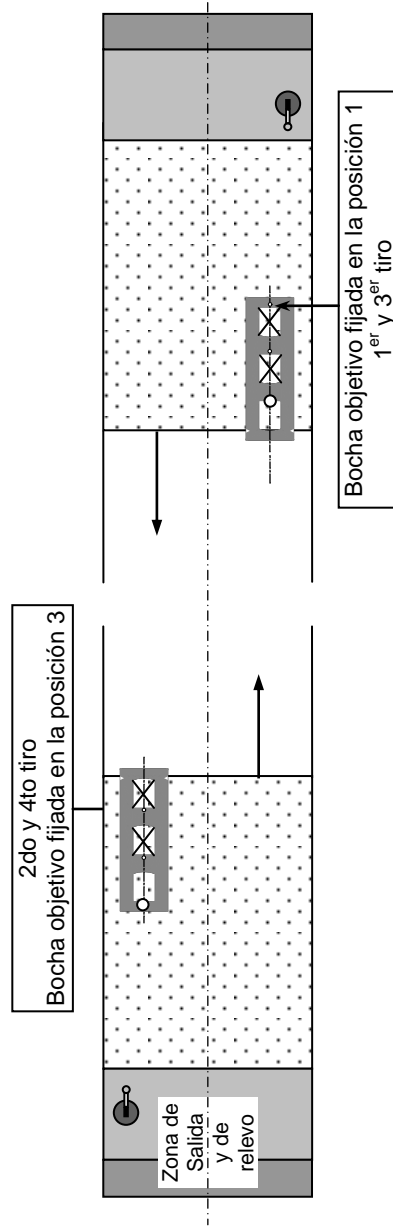
4. Posición de los jugadores

En la salida de la prueba, los 2 jugadores del mismo equipo deben estar en el mismo lado del terreno.

Tiro Rápido en dobles

Los tapetes son ubicados como en el Tiro *Progresivo*

Relevo después de 4 bochas lanzadas



5. Validez del tiro

Además de las condiciones previstas en el artículo 55.5, el relevo se llevará a cabo estrictamente bajo las siguientes condiciones:

- A. El jugador que debe tomar el relevo, espera, bocha en mano, detrás de la 2ª línea, sin poder cruzar esta línea;
- B. No podrá salir la zona de relevos, hasta que su compañero le haya “pasado el relevo” tocándole la mano o en el antebrazo;
- C. En caso de mal pase del relevo, la 1ª bocha tirada será anulada. A la 3ª falta, el equipo será descalificado.

CAPÍTULO IX

COMBINADO

Art. 57

1. Terreno de juego

El terreno de juego es el previsto en el artículo 4.

2. Formación

Esta prueba se juega en individual (4 bochas por jugador) o en dobles (3 bochas por jugador) y en 8 ó 4 manos.

3. Principio del juego

Los jugadores están obligados, en una misma mano, a bochar o arrimar todas sus bochas.

Después del sorteo, el ganador elige bochar o arrimar (invirtiendo el rol en la segunda mano y así sucesivamente) y él lanza el balón en dos manos consecutivas.

4. Desarrollo de la prueba

a. Lanzamiento del balón y trazado del círculo

El balón es lanzado en dos manos seguidas por el mismo jugador (o el mismo equipo). Éste permanece fijo durante toda la mano. Es devuelto a su lugar si es desplazado durante el arrime, después de haber eventualmente evaluado el “biberón”. En caso de tiro, debe ser retirado de su posición por el adversario y después situado nuevamente.

Si el lanzamiento del balón es irregular en dos oportunidades (art. 34), es colocado por el adversario donde quiera, dentro del rectángulo de validez del lanzamiento del balón.

El círculo es trazado por el jugador (o equipo) que no ha lanzado el balón, como indica el esquema de la siguiente página.

El jugador (o equipo) que arrimó en la cuarta mano, arrimará también en la quinta (en la segunda y tercera, si se juega a 4 manos).

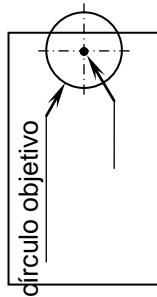
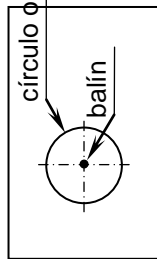
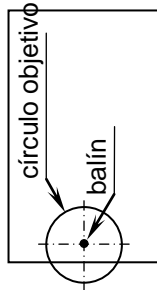
El arrimador debe colocar el mayor número de bochas dentro de un objetivo constituido por un círculo de 1,40m de diámetro trazado sobre el terreno de forma bien visible para los jugadores y el público.

Cuando un arrimador ha colocado una bocha en el círculo, el bochador debe golpearla. El arrimador no puede entrar de nuevo en acción hasta después que la bochada haya sido exitosa.

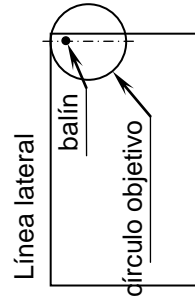
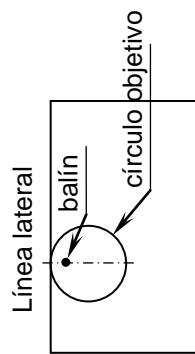
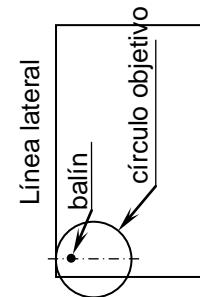
Trazado de los círculos

El balón, lanzado por el jugador, se detiene en un punto del rectángulo de validez. El círculo objetivo es trazado por el adversario. Se pueden presentar dos posibilidades:

A: El balón está en la zona central del cuadro. El balón está en el centro del círculo objetivo.



B : El balón está en el borde del cuadro. El círculo es tangente a la línea lateral.



El balón está fijo. Si es desplazado en el curso de un arrime o una bochada, es devuelto al lugar por aquel que lo haya desplazado.

b. El arrime

La bocha arrimada es válida cuando se detiene en el interior del círculo, es decir, si su contorno extremo no sobrepasa el límite externo de la circunferencia trazada en el suelo (art.32).

La bocha considerada no válida debe ser retirada del campo.

Puntaje: Cada bocha válidamente arrimada vale 1 punto. El "biberón": 2 puntos. Será considerado "biberón" la bocha que se detiene a menos de 0,5 cm. del balón.

La bocha que desplaza al balón más de 50 cm. y permanece en el círculo gana sólo un punto, aún cuando fuese biberón.

c. La bochada (el tiro)

La bochada permite anotar cuando la bocha adversaria, golpeada regularmente (art. 43 y 46) se pierde respecto del círculo (art. 32). La bocha solamente desplazada dentro del círculo vuelve a su lugar.

Después de un tiro válido, todas las bochas deben ser retiradas del campo.

Puntaje: Cada tiro válido gana un punto, la chanta (ferma o carreau), dentro del círculo gana dos puntos.

5. Casos particulares: bochas restantes

a. El equipo que arrima: Arrimará y marcará 1 ó 2 puntos según si la bola entra en el círculo o hace un biberón.

b. El equipo que tira: Si no hay ninguna bola dentro del círculo, podrá:

1. Tirar a la bola contraria perdida en el lugar del balín, pero nunca en su posición perdida;
2. Tirar al balín, 2 veces por mano como máximo y marcar 2 puntos por balín tocado regularmente. El tiro permite marcar, cuando el balín regularmente movido (art. 43 y 46) salga del círculo (art 32 a y b). El balín que solamente se desplace dentro del círculo se devolverá a su lugar.

6. Recomendaciones

Es necesario, con el fin de informar bien a los espectadores anotar los puntos en el marcador después de cada bocha jugada. Es necesario también colocar el número (1 a 8), de la mano en juego, con el fin de facilitar el seguimiento del encuentro. El círculo objetivo deberá ser trazado con el fin de que sea perfectamente visible por los espectadores y los competidores.

7. Errores

En caso de error en la sucesión de "lanzadores" de balín o en las alternancias de tiro y arrime:

- a. Si el error se constata en el transcurso de la mano, será anulada y reiniciada correctamente;
- b. Si el error se constata a final de la mano, ésta será válida. El árbitro restablecerá el equilibrio, si es posible en el curso de las manos que queden por disputarse, dando la prioridad a la alternancia tiro-arrime.
- c. Si el error es constatado al final de la partida, el resultado será válido.

8. Empate

En caso de empate no previsto en el reglamento del torneo, se efectuarán dos manos suplementarias con una bocha por jugador (en parejas) y dos bochas por jugador (en individual), hasta deshacer el empate. Después del sorteo, el ganador escogerá arrimar o bochar y lanzará el balín.

Se procederá del mismo modo en caso de nueva igualdad.

El balín será lanzado una vez por cada equipo (en dobles) o por cada jugador (en individual).

EL TIEMPO MUERTO

Dentro de las pruebas en las que sea autorizado -juego tradicional y combinado-:

- Cada equipo tendrá derecho a un tiempo muerto,
- Su duración será de un minuto y, en juego tradicional, no se prolongará la duración de la partida,
- Se desarrollará al final de la mano,
- En juego tradicional, no se podrá iniciar dentro de los 10 últimos minutos del tiempo previsto,

Se pedirá al árbitro por el mánager durante la mano que precede o como muy tarde antes del inicio de la nueva mano.

Esta solicitud, una vez efectuada, no podrá ser anulada.

Seniors y sub 18

En el transcurso de las temporadas 2018 y 2019 será posible, a título experimental, efectuar el Tiro Progresivo con los tres primeros objetivos solamente (como en el Femenino).