

Reglamento Estilo Raffa Volo



**Confederación
Panamericana
de Bochas**

Artículo 1 - CAMPOS DEL JUEGO

A- El deporte de las bochas debe practicarse sobre terreno plano y perfectamente nivelado, dividido en canchas regulares, limitadas por tablas perimétricas de madera o de otro material no metálico, de una altura uniforme de 25 cm. con una tolerancia de mas o menos 2 cm.

B- Las canchas deben tener un largo de 26,50 metros lineales y un ancho de 4 metros a 4,50 m. Previa autorización competente de la C.T.A.I. (Comisión Técnica Arbitral Internacional) se pondrán tolerar canchas con longitudes entre los 24,50 y los 27,00 metros.

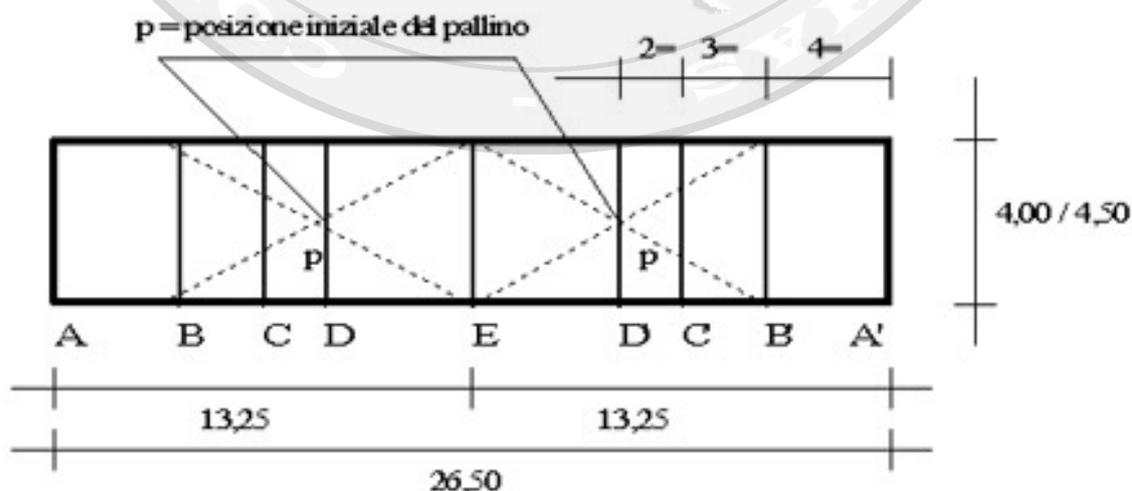
C- Las cabeceras de las canchas deben estar constituidas por tablas oscilantes, preferiblemente de goma sintética, impermeabilizadas en la parte superior de los flancos, que no sean adherentes a los mismos y al terreno para permitir así su oscilación, nivelado, dividido en canchas regulares, limitadas por tablas perimétricas de madera o de otro material no metálico, de una altura uniforme de 25 cm. Con una tolerancia de mas o menos 2 cm.

D- El fondo de la cancha puede estar directamente compuestos de materiales de la misma naturaleza, o bien de materiales compuestos de características sintéticas que permitan regular el ejercicio técnico del juego. Los materiales no deben en ningún caso ser dañinos para la salud de jugadores y árbitros.

E- Se consideran cuerpos extraños, a los fines de regularidad del juego a las personas, ornamentos, objetos u otros artículos (lámparas, moldura metálicas, salientes, artesanados, paredes, redes de protección, etc.) que se encuentren sobre tablas perimétricas y al exterior de la misma, incluido los soportes de materias de estas.

Artículo 2 - CAMPOS DE JUEGO

Las canchas deben estar señaladas por medio de líneas transversales trazadas con material coloreado (tiza, polvo de mármol, barniz u otros elementos) de una naturaleza tal que no modifiquen el fácil deslizamiento por el terreno. Sobre las tablas laterales deben marcarse rayas verticales de referencia, correspondientes a la señalización. Las líneas deben estar a una determinada distancia de las cabeceras, tal como se indica en la figura 1, y deben respetarse en todas las canchas.



- Las líneas A y A' coinciden con las cabeceras e indican el límite de partida más atrasado que se permite a los jugadores.

- Las líneas B y B` opuestas indican el límite máximo que se permite a los jugadores para el lanzamiento del bochín, para la jugada punto (o para arrimar) y la jugada de rafa, para desplazar el bochín o las bochas del adversario.
- Las líneas B y B` opuestas indican el límite máximo dentro del cual debe ser lanzado el bochín.
- Las líneas C y C` indican el límite máximo que se permite a los jugadores para la jugada "de vuelo" (bochazo).
- Las líneas D y D` indican la distancia mínima más allá de la cual las bochas debe picar el terreno y representando el límite máximo que puede alcanzar un jugador actuante que haya jugado una bocha a punto.
- La línea E de medio campo indica la distancia mínima dentro de la cual debe ser lanzado el bochín, representando el límite máximo que pueda alcanzar un jugador actuante que haya jugado una bocha de rafa o bochazo.
- En el caso de una anulación parcial o completa de las líneas, la medición se efectuará con un cable o cuerda, partiendo del centro de las rayas trazadas sobre las tablas laterales.
- El Árbitro, antes de la iniciación del partido, debe estar seguro de la regularidad de la señalización de la cancha, del elemento de medición y del bochín.

Artículo 3 – EL JUEGO

El juego de bochas consiste en lo siguiente:

- En la jugada "a punto" (para arrimar).
- En la jugada de rafa o de vuelo (bochazo) , previa declaración de cuál es la pieza (bocha o bochín) que se pretende golpear.
- En continuar a jugar las propias bochas, durante una jugada, hasta conseguir uno o más puntos.
- En tratar de alcanzar primero, durante un partido, la cantidad máxima de puntos.

Artículo 4 – LOS EQUIPOS

A- Los equipos pueden ser:

Individuales: uno contra uno, con cuatro bochas por jugador.

En Pareja: dos contra dos, con dos bochas por jugador.

Tercetos: tres contra tres, con dos bochas por jugador.

Cada formación puede tener un Comisario Técnico (C.T.) oficial y expresamente notificado.

B- Deberes y derechos de los equipos:

- Las partidas de competición, ya sean en parejas o tercetos, pueden iniciarse solamente si los equipos están completos, las formaciones incompletas quedan excluidas de la competición.
- Los jugadores deben participar con la cantidad de bochas que les corresponde por derecho por cada jugador (véase en punto A).
- La formaciones de dobles o tercetos deben tener un "jugador capitán" el cual tienen el derecho de discutir con el árbitro y comunicarle la decisión a su equipo.
- El tiempo máximo que se concede a cada jugador para jugar una bocha desde un minuto.

- El tiempo máximo concedido al Comisario Técnico de una formación para solucionar la interrupción del juego y consultar con los propios jugadores es de dos minutos, pudiéndose solicitarla, a lo máximo, tres veces por partido. El pedido de interrupción se puede presentar solamente cuando un jugador propio se dispone a actuar. El quebramiento de esta norma comporta: por la primera vez una advertencia a todo el equipo y en adelante la privación del uso de un bocha todavía no jugada por cada infracción sucesiva.

El capitán indicara a cual de los jugadores les será anulada la bocha. La advertencia de amonestación vale para toda la duración del partido.

- En los torneos de escuadras se admite, dentro de la especialidad de dobles y tercetos, la substitución de un solo jugador al termino de una jugada.

C- Deberes de los jugadores:

- Principios generales:

- Los jugadores están sujetos a las normas de principios generales de la carta Olímpica y los reglamentos del Comité Olímpico Internacional. En particular, los jugadores deben tener un respeto absoluto por el arbitro y los adversarios. En el mencionado ámbito, deben actuar con el mas genuino espíritu de "fair play" (juego limpio) antes, durante y después de un partido.

- Está prohibido el uso de anabolizantes, conforme a las disposiciones del C.O.I., y el uso de sustancias alcohólicas. El jugador que transgreda tales normas estará sujeto a las sanciones disciplinarias correspondientes.

- Disposiciones específicas:

- Los jugadores que no están participando deben permanecer dentro de la pedana (base) la partida A-B o A' - B'. los jugadores podrán sobrepasar la línea B-B' (4 metros):

- Sin el preventivo consentimiento del arbitro para nivelar el terreno antes de iniciar su propio accionar (aún con la bocha en la mano).

- Después de haber lanzado la bocha durante su propio accionar en el juego;

- Con el consentimiento del arbitro para observar de cerca la posición de las bochas en juego;

- Todo ello sin lanzar objetos sobre el terreno de juego o trazar señales indicadoras del recorrido a efectuar con una bocha y volviendo solícitamente al la pedana de lanzamiento antes de que otro miembro de su equipo juegue una bocha.

Los jugadores que sobrepasen la línea B - B', en circunstancias no comprendidas dentro de las eventualidades citadas, serán amonestados y, en caso de reincidencias, se anulara una bocha que se este todavía por jugar.

- El jugador que abandone el campo de juego luego de una decisión arbitral o por altercado con los jugadores que están en el campo de juego, o bien con publico, será excluido y se declarará la perdida del partido en lo que respecta a su equipo.

Artículo 5 – PARTIDOS Y COMPUTOS DE LOS PUNTOS

- Vence competición el equipo que primero totaliza 15 puntos al termino de la jugada.

La C.T.A.I en las diferentes competiciones se puede decretar un límite de doce a quince puntos por partida.

- La C.T.A.I puede también declarar vencedor equipo que, además del límite de puntos establecidos, ha conseguido vencer al menos con dos puntos de ventaja sobre la formación adversaria.

- El computo de los puntos se hace asignando un punto por cada bocha propia que este más cerca del bochín en comparación de aquella el equipo adversario que se encuentre mas cercana al mismo.

Artículo 6 – BOCHA Y BOCHÍN

A. Características generales:

- Las bochas y el bochín debe ser de forma esférica y de material sintético, con exclusión de todo agregado de sustancias que puedan modificar su equilibrio.

Bochín:

- Diámetro de 4 cm. con una tolerancia con mas o menos 1 mm.
- Peso de 60 g. Con una tolerancia de 5 g.

Bochas:

- En los campeonatos mundiales, continentales, intercontinentales, las copas del mundo y competiciones con representatividad nacional, las bochas deben ser de diámetro, peso y color igual para cada equipo, con las siguientes características obligatorias:

- Seniors: Diámetro 107 mm, peso 920 g.
- Juniors y damas: Diámetro 106 mm, peso 900 g.

- El color de las bochas deberá ser igual para cada equipo pero fundamentalmente diferente del de las bochas del adversario.

- Para las competiciones internacionales constituirá un punto de referencia fundamental las características especificadas en la relativa autorización expedida por el Consejo de Dirección.

B. Disposiciones específicas:

- Antes de iniciar el partido, el árbitro debe verificar la regularidad reglamentaria de las bochas y el bochín.

- Durante la disputa del partido no se permite las sustitución de bochas y el bochín la trasgresión de esta norma provoca la "perdida de partido".

En caso de la rotura de una bocha (o bochín), verificada por el árbitro, el trozo más grande, si queda en la cancha, debe señalarse y ser sustituido por una bocha (o bochín) reglamentaria. Si, en cambio, el pedazo más grande se sale de la cancha cuando es interrumpido por el.

- A titulo excepcional y con el consentimiento del arbitro, la bocha puede ser humedecida, pero solamente con agua.

- Cuando un jugador juega con una bocha de mas, a parte de las que corresponden

por derecho, se le aplica la regla de la ventaja, o sea:

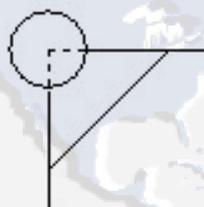
- Posesión válida,
- Devolución a quien tenga derecho,
- Jugada anulada.

Artículo 7 – SEÑALIZACIÓN DE LAS BOCHAS

Cada bocha debe ser señalada por el árbitro sobre la cancha de juego de modo diferente para cada equipo y más precisamente del modo siguiente:



El bochín se marca de la siguiente manera:



Artículo 8 – REGLA DE LA VENTAJA

La regla de la ventaja consiste en el hecho que, ya sea en el tiro a punto (a arrimar) como en el bochazo de rafa o de vuelo (a bochar), todas las irregularidades pueden considerarse como válidas o no válidas, de acuerdo con el criterio del equipo adversario.

Artículo 9 – INICIO DEL PARTIDO Y LANZAMIENTO DEL BOCHÍN

A- El partido se inicia con el bochín colocado en el punto "P" al centro de la zona de la cancha, o sea equidistante de las tablas laterales y de las líneas B – E / B – E'. Dicho centro debe estar señalado sobre el terreno con un punto indeleble.

B- El derecho a jugar la primera bocha, o bien de indicar la cabecera desde la cual se va a dar inicio al partido, es sorteado previamente entre los equipos. La elección para que un equipo juegue la primera bocha, le da al otro equipo la oportunidad de elegir la cabecera de inicio de la partida y viceversa.

C- El equipo que debe iniciar el partido o cualquier otra jugada sucesiva, en caso de anulación de la bocha, deberá jugar otra bocha más, y así sucesivamente, hasta cuando haya hecho juego válido.

D- En caso en que se anule una jugada, la misma deberá ser repetida desde la misma cabecera. El derecho de jugar la primera bocha le corresponde al equipo que lo había adquirido en la jugada precedente.

E- En las jugadas posteriores a la primera, el bochín es lanzado por el equipo que ha marcado puntos en la jugada precedente.

Después de un lanzamiento irregular, el bochín pasa al equipo adversario, con derecho a uno solo lanzamiento, y en caso que este resultase irregular, el bochín es colocado por el árbitro en el punto "P" jugará la primera bocha el equipo al que le correspondía el lanzamiento precedente del bochín debe ser efectuado con el consentimiento del árbitro.

F- El bochín es válido cuando por efecto del juego sale de la línea "E" (mitad del campo de juego), pero se vuelve a la zona reglamentaria por propio efecto o por haber chocado con una bocha válida que se encuentre antes de la línea "E".

El lanzamiento del bochín resulta anulado cuando:

- Con su proyección invade o no sobrepasa la línea E (mitad del campo).
- Con su proyección invade o sobrepasa la línea B – B` frontal.
- Se encuentra, o bien apoyado en las tablas laterales o a una distancia de las mismas igual o inferior a los 13 cm.

El bochín queda anulado, cuando por efecto del juego válido:

- Se ubica a una distancia inferior a la línea E o invade la línea con su proyección.
- Se sale de la cancha y vuelve a entrar después de golpear contra cuerpos extraños.
- Se sale de la línea E y choca contra el árbitro o uno de los jugadores colocados de ese lado de la línea, aún si después del golpe retorna a la zona reglamentaria.
- Queda enclavado bajo las tablas perimétricas el bochín debe quedar siempre libre en toda circunferencia. Por lo tanto la jugada en curso se debe repetir desde la misma cabecera en que ha sido iniciada.

G- Cuando por efecto de un juego válido, permanece en curso solamente el bochín, el equipo que ha causado la salida de las bochas deberá jugar otra bocha válida para permitir la continuación de la jugada.

H- El bochín que se mueve por si mismo o por intervención externa:

Se vuelve a poner en su lugar primitivo, sí éste ha sido señalado precedentemente. Si no ha sido señalado, se le vuelve a una posición tal que no llegue a modificar la atribución de puntos desde un equipo al otro.

Artículo 10 – LANZAMIENTO DE LAS BOCHAS: A PUNTO – RAFA – A BOCHAR

A- La bocha puede jugarse a punto (arrimar), de rafa, al vuelo (bochazo). El tiro de rafa vuelo son validos si el jugador le declara al arbitro el tipo de tiro q se propone efectuar y cual es la pieza que quiere golpear. Si el jugador quiere cambiar de tipo de tiro o la pieza que va a golpear, deberá rectificar la declaración echa precedentemente, de otro modo la bocha jugada es anulada, salvo en el caso de la aplicación de la regla de la ventaja.

B- Una bocha ha efectuado su juego:

- Cuando una vez jugada a punto permanece parada y señalizada.
- Cuando una vez jugada en el tiro de rafa o al vuelo, ha golpeado la pieza (bocha o bochín) que ha sido reclamada o bien ha superado esta última.

C- Durante el lanzamiento de la bocha, el jugador no puede apoyar el pie en las tablas, de otro modo el lanzamiento se anula, salvo del caso de la aplicación de la regla de la ventaja.

D- Durante el lanzamiento no se permite a los jugadores sobrepasar la línea de lanzamiento con el pie más avanzado y en contacto con el terreno, de otro modo la bocha o el bochín lanzados se anulan, salvo en el caso de la aplicación de la regla de la ley de la ventaja. El jugador puede salir de la línea de lanzamiento solo después de haber lanzado la bocha o si consideran que es necesario nivelar el terreno antes del lanzamiento.

E- El jugador en acción que tiene otras bochas para jugar no debe superar;

- La línea E – E' después de un tiro de rafa o al vuelo (bochazo).
- La línea D – D' después de una jugada a punto. Si sobrepasa esa línea le será anulada al jugador una de las bochas para ser jugada.

F- Las bochas jugadas que chocan las tablas perimetrales, antes de hacer el juego se anulan, salvo en el caso de la aplicación de la regla de la ventaja.

G- La bocha jugada no puede ser parada intencionalmente o desviada por los jugadores, bajo la pena de asignar al equipo adversario el máximo de puntos. Se entiende como el máximo de puntos la suma de los puntos correspondientes a las bochas jugadas válidamente y los de las bochas que aun no han sido jugadas.

H- Cuando una bocha salida de una cancha contigua choca piezas paradas y señalizadas conforme a las normas desplazándolas de la zona de acción de una bocha jugada con regularidad antes que ésta haya echo su juego, o bien choca la bocha lanzada antes que la misma haya echo su juego, en ambos casos la bocha se deberá volver a jugar.

Artículo 11 – NORMAS COMUNES PARA LAS BOCHAS Y EL BOCHIN

A- Las bochas o el bochín que son desplazadas por efecto del movimiento de las tablas de cabecera sin haber sido chocados por alguna pieza en movimiento, debe ser devueltas a su puesto primitivo, no obstante si estas piezas, durante su desplazamiento, son chocadas o chocan con otras piezas válidas en movimiento, permanecen en la posición adquirida.

B- Las bochas o el bochín, por efecto del juego, golpean sobre las tablas perimétricas y vuelven a entrar en la cancha sin haber golpeado ningún obstáculo externo, lateral o frontal, son válidos.

C- Las bochas o el bochín que, por efecto del juego reglamentario, se salen de la cancha son nulas, aún cuando vuelvan a entrar después de haber golpeado contra cualquier obstáculo externo,

- Si la pieza, volviendo a la cancha, provoca el desplazamiento de otras piezas paradas y reglamentariamente señalizadas, las misma deben ser devueltas a su puesto primitivo.

- Si en cambio, una bocha que vuelve a entrar en la cancha golpea otras piezas en movimiento, las mismas deben ser lanzadas en posición final que han adquirido, mientras que la bocha que ha provocado el golpe, debe ser anulada.

D- Cualquier cuerpo extraño que obstaculiza involuntariamente la trayectoria del bochín lanzado o de una bocha antes que la misma haya hecho su juego, provoca una situación irregular. Por lo tanto, dichas piezas deben volverse a jugar.

Artículo 12 – TIROS DE PRUEBA

Antes del inicio de cada partida, el equipo puede efectuar los tiros de prueba, que consisten una jugada de ida y una de retorno a la cabecera de partida (línea "A"). Los tiros de prueba pueden efectuarse:

- Cuando ambos equipos están presentes en la cancha.

- Cuando la partida es interrumpida por causas de fuerza mayor, se continua en una cancha distinta pero de la misma instalación, o bien es continuada en otra instalación deportiva.

La formación que vence por ausencia, renuncia o descalificación del adversario, no tiene derecho a efectuar los tiros de prueba.

Artículo 13 - JUGADA A PUNTO

A- La jugada a punto consiste en arrimar la bocha a un punto de referencia en la cancha de juego. En la jugada a punto, el jugador en acción no debe sobrepasar con el pie mas avanzado y en contacto con el terreno la línea B- B' . En caso contrario la bocha jugada en anulada, salvo en el caso de la aplicación de la regla de la ventaja.

B- Las bochas jugadas que superen la línea C-C' es reglamentaria a todo efecto.

C- La jugada a punto no puede producirse sin el consentimiento del arbitro, salvo en el caso de la aplicación de la regla de la ventaja.

D- Si un equipo agota su provisión de bochas sin haber efectuado un juego valido, se asignan tantos puntos al equipo adversario como el numero de bochas validas ya jugadas y el de las que se van a jugar.

E- Si el arbitro se equivoca en la atribución de uno o más puntos, las bochas que se jueguen luego de la evaluación arbitral equivocada, deben volverse a jugar.

F- Si el arbitro saca involuntariamente de la cancha de juego a una bocha que ha las tablas perimétricas, sin conceder la aplicación de la regla de la ventaja, la bocha es

anulada.

G- Si dos bochas adversaria llegan a encontrarse equidistantes del bochín, el equipo que ha jugado en ultima instancia y que, por lo tanto, ha provocado esta equidistancia, debe volverse a jugar otras bochas hasta cuando se haya tomado el punto o agotado las propias bochas. Si al termino de la jugada persiste la equidistancia, la jugada es nula y debe ser remetida por la misma cabecera.

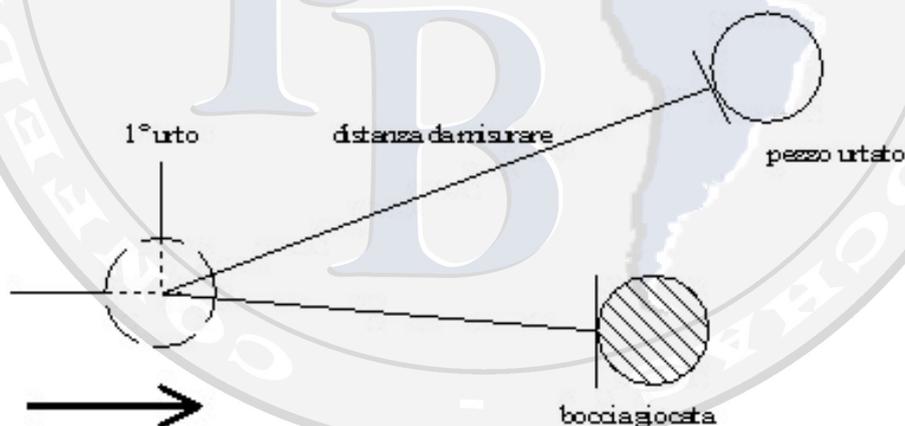
H- la bocha que llegue ha moverse por si sola, se vuelve a colocar en su puesto primitivo, siempre que haya sido señalado precedentemente, o en caso contrario, en un puesto indicativo, que sea tal que no modifique sustancialmente la situación de hecho y derecho adquirida previamente.

Artículo 14 – DESPLAZAMIENTO DE LAS BOCHAS EN LA JUGADA A PUNTO

Los desplazamientos de las bochas o del bochín deben ser medidos con un dispositivo empleado en el partido de la evaluación de la distancias mayores o de difícil evaluación. El árbitro puede recurrir al metro doble o a la ruleta métrica y, a su criterio, a la ayuda de asistentes. La medición debe ser efectuada después de haber señalado sobre el terreno la posición de las piezas que van a verificarse.

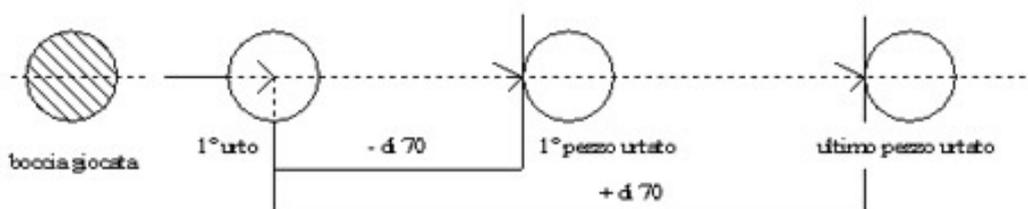
Choque directo:

La bocha jugada que, chocando contra cualquier otra o contra el bochín, desplaza a cualquiera de los dos en una extensión que no sea superior a los 70 cm. queda anulada y la pieza movida es vuelta a colocar en su puesto precedente, salvo en el caso de la aplicación de la regla de la ventaja.



Choque en cadena:

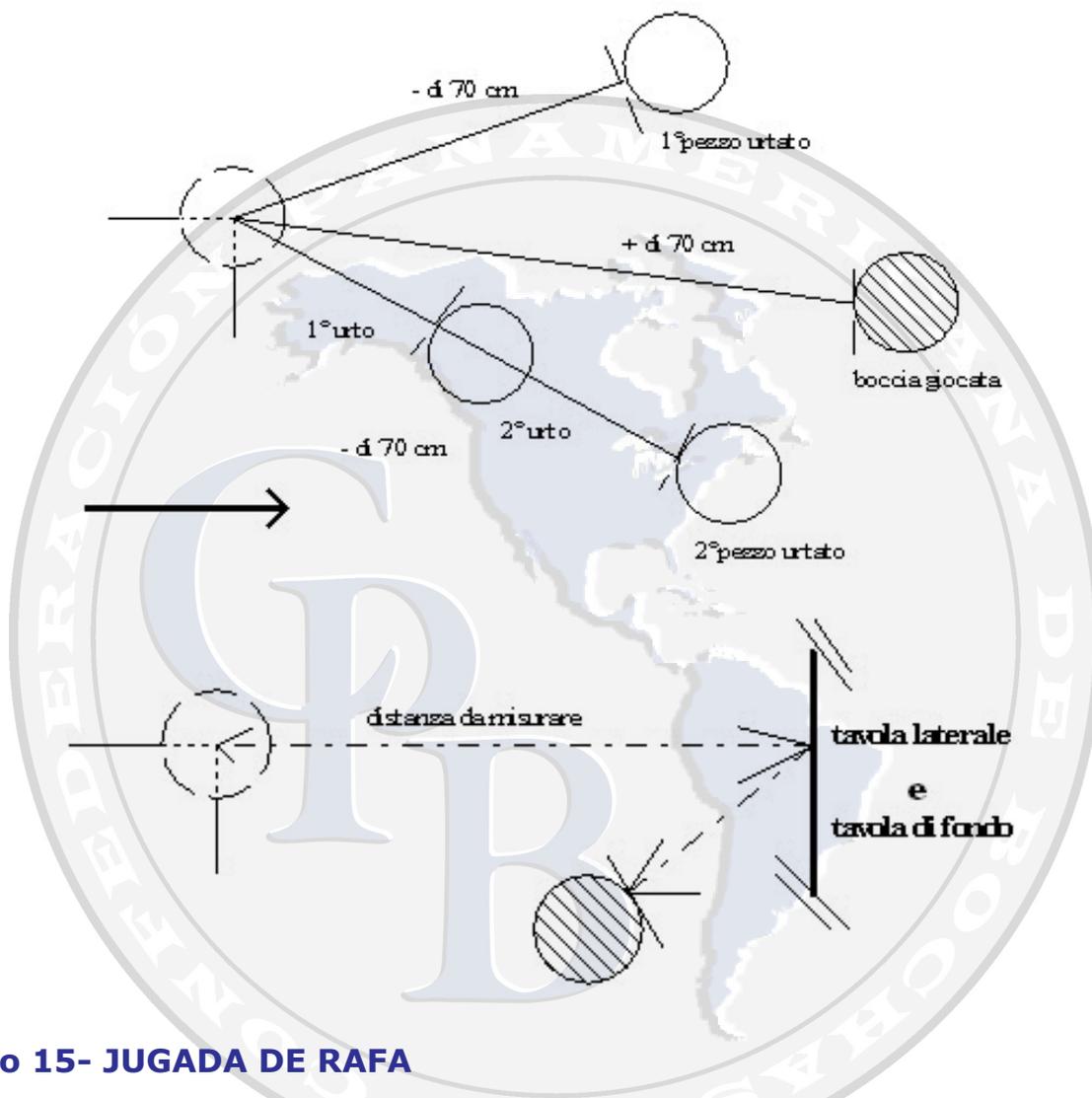
La bocha jugada que, chocando con cualquier otra bocha, provoque el choque de la misma contra otra bocha o el bochín y estos sean desplazados por un trecho superior a los 70cm. Es anulada y se vuelve a colocar todo lo que ha sido en su respectivo lugar, salvo en el caso de la aplicación de la regla de la ventaja.



Desplazamientos con consecuencias:

La bocha jugada que desplaza una o más piezas, sin que las misma puedan quedar encuadradas en los dos casos procedentes, y recorra mas de 70cm. Desde la señal de la primera pieza chocada, permanecen en la posición asumida, pero cuando es removido se vuelve a colocar en la posición inicial, salvo en el caso de la aplicación de la regla de la ventaja.

En todos los desplazamientos, las distancias que se deben medir son las reales desde la señalización a la pieza (Fig. 5/a), desde la señalización a la tabla y desde la tabla a la pieza (Fig. 5/b).



Artículo 15- JUGADA DE RAFA

A- La jugada de rafa consiste en golpear, con o sin el auxilio del terreno, una determinada bocha o aún una propia, o bien el bochín, con previa declaración al árbitro.

B- Para que la bocha jugada sea válida, el jugador debe declarar estando dentro de la línea B – B` la pieza que pretende golpear, o sea:

- "Bochín"
- "Bocha de punto"
- "Bocha de segundo punto"

etc. y debe esperar la autorización del árbitro para efectuar el tiro de otro modo la jugada es nula y todas las piezas eventualmente desplazadas deben ser devueltas a su puesto precedente, salvo en el caso de la aplicación de la regla de la ventaja.

C- El jugador en acción puede sobrepasar la línea B - B` tan solo cuando la bocha ha sido lanzada, aún cuando esta no haya todavía el terreno. En caso jugador sobrepasara la línea B - B` antes de haber lanzado la bocha, la misma es anulada, salvo en caso de la aplicación de la regla de la ventaja.

D- Las piezas colocadas a 13cm. O menos de que se ha declarado constituyen, "blanco". El árbitro debe indicar antes de autorizar el tiro, cuales son las piezas ubicadas a 13cm, o menos de la pieza indicada por el jugador declarada "blanco".

E- La bocha lanzada dentro del limite de la línea B - B` debe golpear ,más allá de la línea D- D` la bocha que golpea sobre dicha línea, antes de la misma, se anula, salvo en el caso de la aplicación de la regla de la ventaja.

F- La bocha lanzada que no llega a golpear la pieza declarada o que golpea irregularmente es nula, salvo en el caso de la aplicación de la regla de la ventaja.

G- Se permite el tiro de rafa solo sobre el bochín en cualquier posición de la cancha de juego válido y solamente sobre las bochas ubicadas más allá de la línea D- D` .

Artículo 16 – JUGADA DE VOLO (BOCHAZO)

A- La jugada de vuelo (bochazo) consiste en golpear directamente, o con el auxilio de una posición delimitada de terreno, una determinada bocha adversaria, o aún propia, o bien el bochín, declarándolo previamente al arbitro.

B- Para que la jugada de vuelo (bochazo) sea valido, el jugador debe declarar cuando esta dentro de la línea B - B´ , la pieza que se propone golpear, a saber:

- "Bochín"
- "Bocha de punto"
- "Bocha de segundo punto"

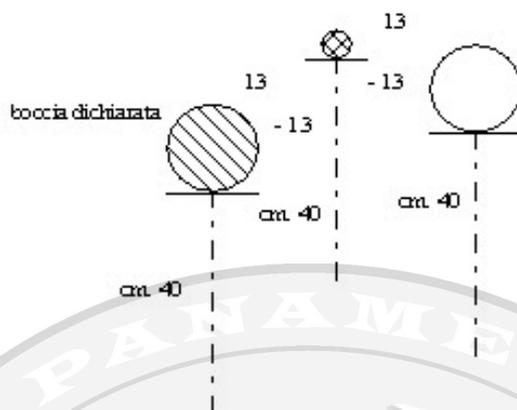
etc., y debe esperar a que el arbitro trace un arco de cerco de 40 cm. delante de la pieza declarada y con centro tangente de la misma, aguardando que ello de la autorización al tiro, de otro modo, La bocha jugada en nula y las piezas eventualmente desplazadas deben ser colocadas nuevamente en su puesto precedente, salvo en al caso de la aplicación de la regla de la ventaja.

C- El jugador en acción puede sobrepasar la línea C-C´ , solamente cuando la bocha ha sido lanzada, y aún cuando esta no ha tocado el terreno; si el jugador sobrepasa la línea C.-C´ antes de haber lanzado la bocha, esta se anula y todas la piezas lanzadas eventualmente deben ser devueltas a su puesto precedente, salvo en el caso de la aplicación de la regla de la ventaja.

D- En la jugada de vuelo, se puede golpear todas las piezas colocadas a una distancia igual o menor de 13 cm. de la pieza declarada (blanco), siempre entre que la pieza declarada y el golpe a tierra medie una distancia inferior a los 40 cm. en caso de que la bocha, aún habiendo golpeado dentro del arco de cerco de los 40 cm. de la pieza declara, golpee una pieza del blanco colocado a distancia igual o superior a 40 cm. de caída., es nula y todo los desplazado debe ser devuelto a su lugar, salvo en el caso de

la aplicación de la regla de la ventaja.

E- Las bochas que se encuentran en la zona neutra D-D´ deben ser golpeadas solamente de vuelo (bochazo), por cuanto el tiro de rafa no es permitido en esta situación.



Artículo 17 – SUSPENSIÓN DE LAS COMPETICIONES Y PARTIDOS

A- Los partidos se pueden interrumpir debido al mal tiempo o por otra causa de fuerza mayor y deben recomenzarse con el mismo puntaje adquirido en el momento de la interrupción. No se tiene en cuenta los puntos conseguidos en una jugada que no ha sido concluida.

B- Corresponde exclusivamente al árbitro el decidir acerca de la suspensión o la posibilidad o no de llevar a término la jugada en curso. Si uno de los equipos abandonan el campo sin la autorización del árbitro se considerará que ha perdido el partido.

Artículo 18 – CATEGORÍA DE LOS JUGADORES

Pertenece a la categoría junior todos los jugadores y jugadoras que no han superado los 18 años de edad (año solar).

Pertenece a la categoría senior todos los jugadores o jugadoras que han superado los 18 años de edad (año solar).





Confederación Panamericana de Bochas