

Reglamento Estilo Zerbin



**Confederación
Panamericana
de Bochas**

PRIMERA PARTE

Definición de términos utilizados

Arrimar: Es tratar de situar una bocha dentro del campo, en un lugar deseado, generalmente lo más cerca posible del balón.

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

Baqueta: Varilla metálica utilizada para marcar el emplazamiento del balón y las bochas y para trazar las rayas de tiro así como las líneas del cuadro (Ver art. 3).

Biberón: De este modo se indica al conjunto de bocha y balón pegados (caso particular): (ver art. 57).

Bocha: Esfera metálica cuyos diámetros, masa y dureza son fijadas por el R.T.I (ver art. 1).

Bocha o balón anulado: Bocha o balón 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 mientras dura la mano en curso.

Bocha o balón desplazado o removido: Bocha o balón que no coincide con sus marcas.

Campo: Terreno sobre el cual se desarrolla el juego.

Chanta (Ferma, careaux): Bocha tirada que, después de tocar regularmente un objeto, no sale del área de juego.

Equidistancia: Cuando las dos bochas más cercanas al balón se encuentran a la misma distancia del mismo y pertenecen a dos equipos diferentes, se dice que hay equidistancia.

Golpe: Término que indica indiferentemente el punto o el tiro.

Grupo (Poule): Fórmula de competencia en la cual se confrontan 3, 4 ó 5 equipos de los cuales 2 ó 3 solamente serán calificados para la etapa siguiente.

Jugada o mano: Período de la partida que comienza en el instante en que el balón es lanzado en el primer intento y se termina cuando los equipos han establecido acuerdo respecto del número de puntos obtenidos. Del mismo modo se termina si el balón se pierde por un golpe regular o irregular aceptado.

Jugar: Significa indistintamente bochar o arrimar.

Líneas: Son todos los trazados que se delimitan el campo y lo dividen en diferentes partes.

Marca de tiro: Raya en forma de arco, trazada con la baqueta, delante del objeto anunciado por el adversario y delante también de los objetos susceptibles de ser tocados por la bocha de tiro.

Objeto: Palabra que designa indistintamente la bocha o el balón.

Porta-bocha: Soporte que puede recibir una o varias bochas.

Punto de caída: La bocha arrimada o bochada, al tomar contacto con el terreno dejan un trazado o huella que se llama "punto de caída".

Reglamento en vigencia: Una competencia está sometida a diversos reglamentos. Además del R.T.I., estos reglamentos pueden ser:

- Los reglamentos oficiales de los campeonatos, torneos y otros encuentros, organizados por la F.I.B.
- 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: Es tener una de las bochas situada más cerca del balín que la mejor del adversario.

Tenida deportiva de los equipos: Ella es fijada por la F.I.B. para las competencias internacionales, y por cada federación afiliada, para sus propias competencias. El árbitro y el público deben poder siempre distinguir a los jugadores de cada equipo.

Tirar (Bochar): Es intentar desplazar uno o varios objetos, lanzando la bocha siguiendo una trayectoria parabólica.



SEGUNDA PARTE

CAPÍTULO I: MATERIAL, ÁREA DE JUEGO

Artículo 1 - Las bochas

Características técnicas de las bochas

Las bochas utilizadas deben estar rigurosamente conformes al protocolo de la F.I.B., incluso con el reglamento relativo a la homologación y al control de conformidad de las bochas. Estas deben ser exclusivamente en metal o aleación metálica, cuya composición química sea homogénea (se tolera una ligera variación por motivo del tapón). Pueden ser completamente vacías o rellenas. En este caso el relleno debe estar compuesto de un material o mezcla homogénea de materiales inertes. No debe contener líquidos, ni compuestos que puedan ser inestables (gas) o representen un peligro. El eventual relleno debe ser estáticamente equilibrado y conservar este equilibrio después de la utilización.

Estas deberán:

- Ser esféricas, con una tolerancia de 2/10 mm;
- Ser equilibradas, con una tolerancia no superior al 1,1% de la masa de la bocha;
- Presentar una dureza comprendida entre 20 y 30 Rockwell bajo carga de 150 kg., con una tolerancia inferior en los tapones (mínimo 17 Rockwell);
- Tener un diámetro comprendido entre 90 mm y 110 mm;
- Tener una masa comprendida entre 900 y 1200 gr.

Se excluyen de la obligación de dureza las bochas objetivos y obstáculos utilizadas en las pruebas de bochada y las bochas de iniciación.

Los infantiles (Sub 14) y las mujeres podrán utilizar bochas más pequeñas y más livianas. Cada federación nacional fijará, para su territorio, las características que ella juzgue mejores.

Para las competencias internacionales de estas categorías: mínimo: 800 gr.

A- Control de las bochas:

La homologación de parte de la FIB de las bochas utilizadas en competencias es obligatoria, según el protocolo introducido en el reglamento FIB relativo a la homologación y al control de conformidad de las bochas.

Los controles serán efectuados en las competencias internacionales con la ayuda de un aparato de control validado por el laboratorio nacional de ensayos de Paris y toda utilización de bocha irregular será sancionada según las disposiciones disciplinarias de la FIB.

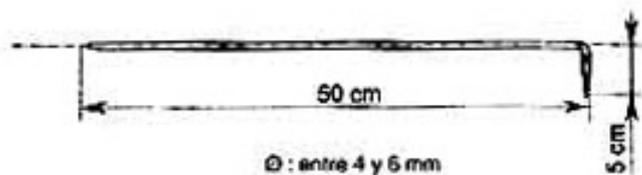
Las federaciones nacionales pueden instituir -para las competencias celebradas bajo su control -un procedimiento que permita al árbitro, asistido por un miembro de la organización de la competencia, retirar las bochas declaradas irregulares, después de un control efectuado con el apoyo de un aparato de control, similar al previsto en el párrafo precedente y tomar las oportunas medidas disciplinarias.

Artículo 2 - Características del balón

El balón, de un diámetro de 35 a 37 mm., debe ser de madera, no metalizado, incoloro o uniformemente pintado de blanco, no rayado ni emplomado.

Un balón de otro color, pro siempre pintado uniformemente, puede ser utilizado si los dos equipos están de acuerdo (excepción: en el tiro de precisión el balón objetivo debe ser blanco, el balón obstáculo rojo).

Artículo 3 - Características de la baqueta



Artículo 4 - Características del campo

La partida se desarrolla en un espacio rectangular llamado campo, cuyas dimensiones son las siguientes:

- Largo total: 27,50 m. (tolerancia de 5 cm. En + o en -);
- Ancho máximo: 4 m. Ancho mínimo: 2,50 m.

Salvo derogación expresamente acordada por la F.I.B., en las competiciones internacionales oficiales, el ancho mínimo de 3 m. Deberá ser respetado.

Nomenclatura del campo

A: línea "pie de juego"

B: 1ª línea

C: 2ª línea o línea máxima

D: 3ª línea o línea extrema

E: 4ª línea o línea extrema

F: línea lateral

Partes del campo

1: rectángulo central

2: rectángulo de validez del lanzamiento (cuadro)

3: rectángulo adjunto

4: zona de fondo

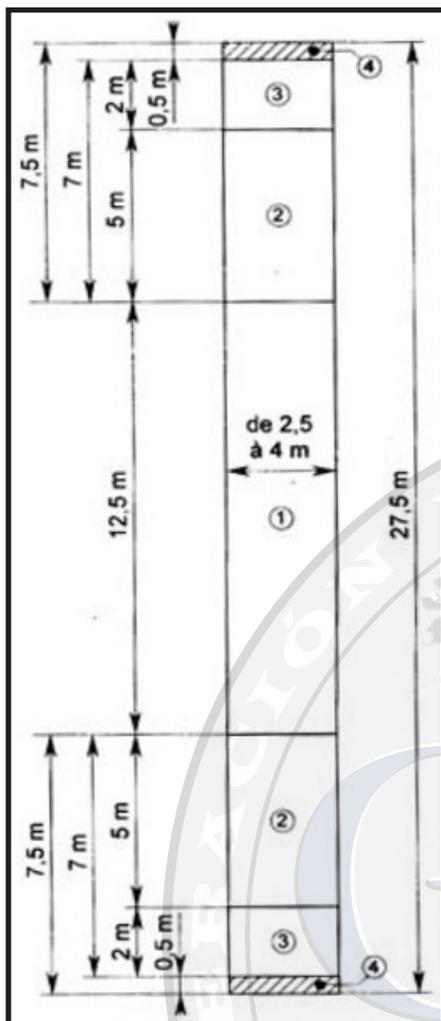
2 + 3: área de juego

2 + 3 + 4: rectángulo de 7,5 m. o zona de impulso

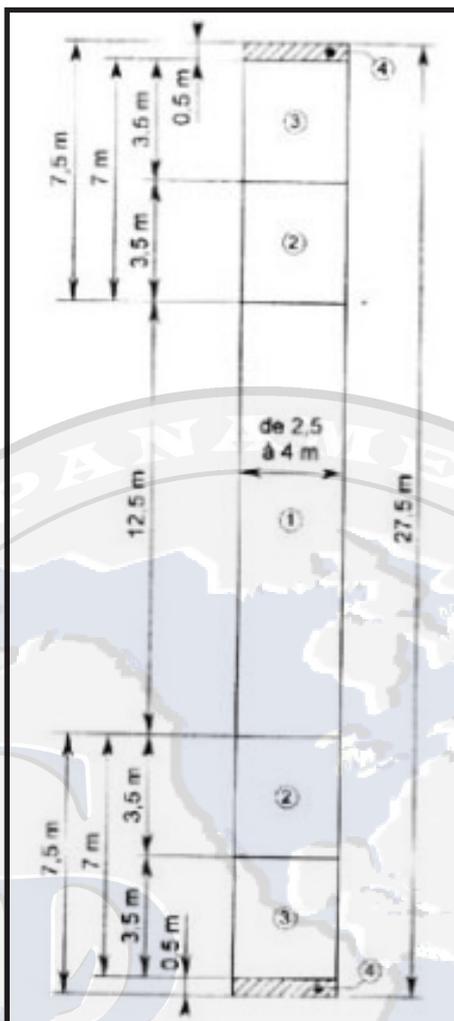


1. Trazado del campo:

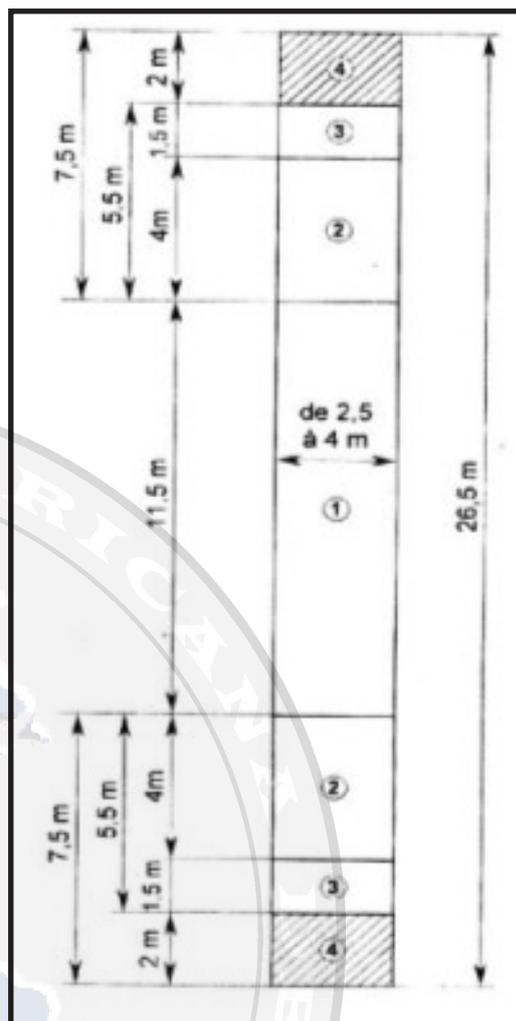
Debe ser hecho con la baqueta.



Adultos y juveniles



Mujeres



Menores de 14

CAPÍTULO II: EL PARTIDO

Artículo 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, de colocar las suyas aún más cerca de este "balín" o de sacar aquellas que se lo impiden.

Artículo 6 - Desarrollo del juego

Al inicio del juego, el equipo que ha ganado el "balín", lo lanza y juega su primera bocha. Enseguida, el equipo que no tiene el unto 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 bochando a las bochas que se lo impiden. El puede también bochar 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.

Artículo 7 - Conteo de los puntos

Cuando las bochas estén todas jugadas; un equipo cuenta tantos puntos como bochas tiene más próximas al balón que la mejor bocha del adversario. Un equipo puede aceptar los puntos concedidos por el adversario sin jugar sus bochas restantes. Si el balón 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 balón es efectuado por el equipo que ha marcado. Si ningún equipo marca, el lanzamiento del balón corresponde al equipo que o había lanzado precedentemente.

Artículo 8 - Puntos a hacer y duración del partido

Los programas y los anuncios de las competencias, deben mencionar el número de puntos a hacer y cuando esté previsto, la duración máxima de un partido. El número de puntos no deberá ser inferior a 7 ni superior a 13. La duración máxima atribuida a cada partido no podrá ser superior a las 4 horas. En el término de la competencia en un horario normal.

En caso de necesidad absoluta, el número de puntos y la duración revista podrán ser reducido por el Comité de Organización, con el acuerdo del Árbitro. El número de puntos no será nunca inferior a los 7 puntos y la duración nunca inferior a 1 hora.

Artículo 9 - Equipo que gana

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) gana la partida el equipo que tiene mayor número de puntos.

En caso de empate al término del tiempo fijado, y si el reglamento de la competencia no contempla la paridad, se efectúa una jugada suplementaria con balón no anulable y que no se pierde, siguiendo las modalidades previstas en el párrafo C).

En caso de empate al término de esta jugada, la victoria será determinada con la prueba del punto, siguiendo las modalidades previstas en el párrafo 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 en su lugar, en cualquier circunstancia.

Caso particular: Una bocha ocupa el lugar del balón (total o parcialmente):

1- El balón vuelve a tomar su lugar;

2- La bocha ocupante es colocada en contacto con el balón, sobre una línea entre su marca primitiva y la del balón;

3- Si la bocha ocupante es la bocha jugada, esta será colocada, siempre en contacto del balón, delante de él y tanto como sea posible siguiendo su trayectoria. Esta bocha nunca será 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 balón, en posición lo más cerca posible de lo previsto en los puntos 2 y 3, pero sin desplazar ninguna bocha del

juego;

5- Si varias bochas ocupasen el desplazamiento del balón, se aplicará el mismo procedimiento;

D- Prueba de arrime: Modalidad

1- El balón permanece en su emplazamiento;

2- Todas las bochas son retiradas del campo;

3- El equipo que ha lanzado el balón arrima una bocha;

4- El árbitro marca esta bocha, mide la distancia que la separa del balón y la retira del juego. En todos los casos el balón 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 balón es declarado vencedor. En caso de empate.

CAPÍTULO III: DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES

Equipo, instrumentos, trazados, desplazamiento, medida

Artículo 10 - Formación de los equipos

Se juega:

- Individuales (1 contra 1) con cuatro bochas por jugador;
- En parejas (2 contra 2) con dos o tres bochas por jugador;
- En tríos (3 contra 3) con dos bochas por jugador;
- En cuartetos (4 contra 4) con dos bochas por jugador.

Conformación de los equipos:

La conformación de un equipo debe permanecer igual durante la duración de la competencia. Toda infracción constatada en el curso de una partida ocasiona la descalificación inmediata del equipo infractor. Si la infracción es constatada al término del partido, el equipo infractor, aunque haya ganado, es descalificado. Pierde todos sus derechos a los premios e indemnizaciones.

Artículo 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 el del equipo que ha ganado el sorteo para comenzar.

Artículo 12 - De las líneas

A- Trazado de las líneas

Es necesario trazar las diversas líneas de manera que ellas estén siempre suficientemente visibles. Ellas 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 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 y marcación

Las líneas más o menos derechas o reglamentarias, pero trazadas, serán válidas.

C- Reconstitución de líneas borradas

Si las líneas no son visibles, el trazado inicial será reconstruido. En el caso donde sea necesario determinar la validez de un objeto en un sitio donde la línea se ha borrado, ésta será trazada uniendo, en línea recta, los dos trazos de líneas visibles situados en una y otra parte del objeto en causa, por medio de una cuerda tensa de manera que el borde externo sea la prolongación del borde externo de ambos trazos visibles.

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. Todos los otros sistemas están prohibidos. La baqueta servirá para medir los puntos y evaluar las distancias.

E- Marca de tiro no reglamentaria

Todas las rayas trazadas con una baqueta no reglamentaria (o mal trazadas) son válidas si no se ha realizado una observación antes del tiro.

F- Evaluación de distancias entre los objetos

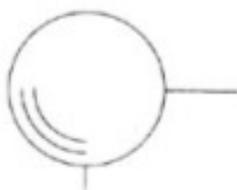
Lo mismo sucede con la evaluación de distancias para los objetos situados a más de 0'50 m. del objeto anunciado, cuando esta evaluación, hecha por uno u otro equipo, no haya sido previamente objetada.

Sin embargo, un equipo tiene siempre el derecho de controlar una medición con un metro.

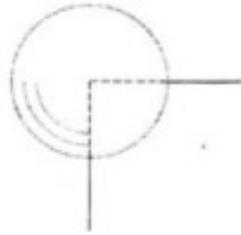
Artículo 13 - Marcaje de los objetos

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 duda luego de un desplazamiento, la decisión tomada será desfavorable al equipo responsable de la marca.



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.

Artículo 14

A- Reposición al lugar de objetos desplazados irregularmente por la bochada o el arrime

Ella es efectuada por el adversario, pero los objetos no marcados o mal marcados, no son en ningún caso, devueltos al lugar por el equipo responsable de su marca.

B- Objetos retirados de su emplazamiento y marcas borradas

Si en caso de bochada o arrime irregular, uno o varios de los objetos desplazados y que permanecen dentro del campo es o son retirados de su nuevo emplazamiento por un adversario, su equipo ya no puede aceptar el golpe. De la misma forma, no se podrá pedir la reposición en el lugar, si uno de sus miembros ha borrado las marcas del objeto o de los objetos desplazados.

C- Desplazamiento voluntario

Si el desplazamiento es voluntario pero de buena fe y sin intención de perjudicar, se dará una advertencia a jugador infractor.

Si el desplazamiento es voluntario, y de mal fe, con intención de tomar ventaja, se sancionará expulsando al jugador infractor.

En ambos casos el árbitro tomará las providencias de manera que el equipo contrario no resulte perjudicado.

Artículo 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 diferencias, el árbitro decide. Para medir, se puede levantar momentáneamente una o varias bochas.

Artículo 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.

Artículo 17 - Objetos removidos durante la medida

Se puede medir en todo momento, salvo después de la decisión del árbitro. El hecho

de aceptar una declaración falsa o una falsa medida de compañeros o adversarios no excluye el derecho de una nueva medida. Las bochas jugadas permanecen en el lugar.

Artículo 18 - Perdida del derecho de medir

Un equipo que haya jugado indebidamente no podrá reclamar el beneficio de una nueva medida si uno o varios de los objetos en discusión, han sido devueltos a su lugar a continuación de un golpe irregular o de una reposición.

Artículo 19 - Control de las medidas

Un equipo puede siempre solicitar a su adversario el control y su acuerdo en cuanto la posición de los objetos y de las medidas. El adversario que rehúsa o se niega a verificar las declaraciones que le son invitadas a controlar, pierde, en caso de desplazamiento, todo derecho a nueva medida.

Artículo 20 - Objetos desplazados (o removidos) antes del acuerdo

Si al momento de la medición de un punto, antes del acuerdo entre los equipos o antes de la decisión del árbitro, uno de los objetos en cuestión es desplazado, el árbitro, si hay duda, juzgará que hay equidistancia. Se volverá a jugar como está previsto en el artículo 21.

Artículo 21 - Bochas a igual distancia del balón

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

Artículo 22 - Bocha de otro jugador jugada por error

Al primer error, el adversario efectúa el reemplazo respetando la distancia con respecto al balón. En caso de reincidencia, el adversario aplica la regla de la ventaja.

Artículo 23 - Cambio de bocha

Está prohibido el reemplazo en el cuadro, de una bocha jugada por otra disponible. Las dos bochas serán anuladas.

Está prohibido igualmente, el cambio de bocha en un partido salvo de bocha quebrada o jugada inutilizable por el árbitro.

Artículo 24 - Ubicación de las bochas

A- Bochas no jugadas

Las bochas no jugadas deben ser ubicadas por equipos, en los portabochas, o en su

ausencia, en la zona de fondo. Después de una advertencia, las bochas situadas irregularmente serán anuladas por el árbitro.

B- Bochas ya jugadas y perdidas o anuladas

Las bochas ya jugadas y perdidas o anuladas deben ser ubicadas en los portabochas, o en su ausencia, en la parte del fondo donde se pierde el balón. Todos los jugadores pueden ponerlas o hacerlas poner ahí.

Artículo 25 -Indicación inexacta del número de bochas a jugar

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

Artículo 26 -Bocha jugada de más

El jugador que por descuido, juega una bocha de más tendrá una amonestación (tarjeta amarilla). La bocha será anulada así como sus efectos.

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

Posición de los jugadores

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

Cuando un jugador ingresa en el rectángulo de los 7'50m. opuesto a aquel donde se encuentra el balón, tiene la obligación de jugar, antes de salir de dicho rectángulo. En caso de infracción, la bocha será inmediatamente anulada y no jugada.

Está prohibido al jugador, durante el lanzamiento del arrime, poner el o los pies sobre las líneas del rectángulo de 7'50 m. o sobrepasarlas. En cambio se puede tolerar al bochador en acción de bochar, poner el pie sobre la línea "pie de juego". El árbitro señalará las faltas mediante un pitazo y el quipo contrario podrá aplicar la regla de la ventaja.

B- Cómo deben ubicarse los otros jugadores

En cualquier circunstancia los jugadores se deberán situar de pie, más allá de la 1 era. 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, antes de la salida del bochador, los objetos o las líneas transversales.

Artículo 28 - Alejamiento del campo

Los jugadores que deseen alejarse del campo de juego, deben pedir autorización al árbitro, quien concederá sólo una salida por jugador y en cada partida. El solicitante no deberá tener bochas por jugar en esa mano. Después de la advertencia, el árbitro aplicará sanciones.

Artículo 29 - A quién pertenece el terreno

El terreno pertenece al equipo que debe jugar. Antes del lanzamiento del balón, pueden quitar los obstáculos, remarcar las líneas, alisar o aplanar el terreno, sin con ello, crear tropiezos, montículos o canales, no pudiendo añadir obstáculos, objetos, señalización o marcas, ni trabajar el terreno. Después del lanzamiento del balón, el terreno no podrá volver a ser tocado si no es para rehacer las líneas (con excepción de la línea de fondo) o quitar los obstáculos fortuitos. Sin embargo, los dos equipos podrán borrar los puntos de caída, las señales de medida y las marcas de los objetos. Estando el objeto en movimiento nadie debe tocar el terreno.

Artículo 30 - Cuando se puede nivelar el terreno

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

CAPÍTULO IV: ARBITRAJE Y SANCIONES

Artículo 31

A- Juicio de los árbitros

Los árbitros juzgan siempre inapelablemente; no hay contra arbitraje.

B- Sanciones aplicables a los jugadores

Habiendo evaluado el perjuicio ocasionado por una irregularidad, el árbitro podrá aplicar una de las siguientes sanciones:

- Advertencia a los jugadores, al equipo o a los equipos;
- Amonestación a los jugadores y /o a los equipos;
- Anulación de una o más bochas;
- Anulación del derecho al segundo lanzamiento del balón;
- Concesión de un lanzamiento suplementario del balón al adversario;
- Anulación de una jugada (mano) en curso;
- Autorización al equipo perjudicado de volver a jugar la bocha, Cuando el reglamento o el árbitro conceda a un jugador volver a jugar su bocha, su equipo puede bochar o arrimar. Cualquier jugador de este equipo puede jugar, si tiene, en esta jugada, al menos una bocha disponible;
- Suspender momentáneamente un partido;
- La expulsión momentánea del o de los jugadores culpables;
- Expulsión definitiva de uno a más jugadores;
- Declaración de partido perdido a uno o más equipos;
- Concesión de puntos al equipo adversario;
- Reducción del número de puntos previstos en el programa de competición.

Si las faltas son voluntarias y se ha reincidido, el árbitro lo tendrá en cuenta y las sanciones pueden ser acumulativas.

C- Sanciones aplicables a los entrenadores

- Amonestación;
- Alejamiento momentáneo del terreno;
- Expulsión;

- Anulación de bochas(s) a su equipo;
- Concesión de puntos al equipo contrario;
- Declaración de partida perdida para su equipo;
- Descalificación de su equipo.

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 advertencia;
- La tarjeta amarilla para una amonestación;
- La tarjeta roja en caso de expulsión inmediata.

En una misma competición, dos tarjetas amarillas causan una tarjeta roja.

E- Efecto retroactivo de las sanciones

Las sanciones no pueden tener efecto retroactivo (salvo en el caso de expulsión total de un equipo culpable), sobre los resultados obtenidos por un equipo. Un equipo podrá siempre continuar la competición con sus jugadores no penalizados. Si embargo, el jugador o el equipo penalizado por la aplicación de las sanciones previstas en los números 10 y 11 precedentes, pierde todo derecho en la atribución de los premios individuales o de representación ya obtenidos. Estos premios serán consignados en el organismo federal competente.

F- Irregularidades graves

Además de las irregularidades previstas por el texto del Reglamento, todos los miembros del equipo (jugadores y acompañantes) son susceptibles de ser penalizados por:

- El mal comportamiento, los gestos y las palabras desagradables, las actitudes y uniformes incorrectos, las conversaciones obscenas y la mala fe;
- Las formaciones irregularmente compuestas;
- Los equipos que no defiendan su posibilidad;
- Los equipos que prolonguen voluntariamente un partido para cansar o influir en el adversario, especialmente en lo que se refiere al tiempo máximo fijado para jugar;
- Los jugadores que detengan o muevan voluntariamente un objeto;
- Los jugadores que detengan un objeto cuando corre sobre la línea, pero todavía no perdido;
- Los jugadores que colocan un obstáculo sobre el curso de un objeto;
- Los jugadores que rehúsan observar una decisión del árbitro;
- Los jugadores que toman acuerdos entre ellos contrarios a los diversos Reglamentos en Rigor (especialmente sobre los horarios, los puntos a hacer, etc.);
- Los fraudes, en particular las bochas alteradas, con un relleno no conforme al art. 1. Esta irregularidad hace obligatorio e inmediato la confección de un informe escrito a la F.I.B. (o a la federación nacional si la competencia no está bajo la autoridad de la F.I.B);
- La no presentación del carnet federativo así como la presentación de una falsa licencia o de una licencia falsificada;
- Los jugadores que notifican las infracciones al adversario en lugar de dirigirse

el árbitro

- Los jugadores que abandonen la cancha sin autorización del árbitro.

CAPÍTULO V: ARRIME Y BOCHADA NORMAS GENERALES

Artículo 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 precedentemente perdido o anulado es perdido.

D- Objeto que toca un objeto del campo limítrofe

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

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

Artículo 33- Objeto que reingresa al campo después de estar perdido

Los objetos inmóviles, desplazados por una bocha perdida que retorna al campo, son obligatoriamente repuestos al lugar.

Todos los jugadores tendrán siempre el derecho de evitar el reingreso en el campo de 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 salirse del campo.

Artículo 34- Validez del lanzamiento del balón

El lanzamiento es válido cuando el balón queda en el rectángulo del recuadro opuesto a aquel desde donde ha sido lanzado.

El lanzamiento debe hacerse dentro de los 20 segundos que siguen al fin de una mano. En caso de falta, el balón será ubicado por el equipo contrario.

Segundo lanzamiento

Si el primer lanzamiento no es regular, el equipo que lanzó 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, a su gusto, pero siempre a 0'50 m. como mínimo de todas las líneas de

este rectángulo. Si lo coloca mal, se le debe indicar que efectúe la rectificación, que debe ser solicitada antes del lanzamiento de la primera bocha.

Balín detenido o desviado

Si es detenido o desviado por un adversario, se concede un lanzamiento suplementario. Por el contrario, si es un compañero de equipo el que comete la falta, su equipo pierde el derecho de lanzar de nuevo.

Artículo 35- Regla de la ventaja

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

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

Excepción: para el balín no anunciado ver art. 45.2.

Artículo 36- Falta del equipo adversario

Golpe regular: En este caso el equipo que ha jugado, puede aceptar las consecuencias del juego o reponer en su lugar los objetos desplazados y volver a lanzar su bocha.

Golpe irregular: En este caso, hay falta de los dos equipos. La bocha jugada se anula y todos los objetos son obligatoriamente repuestos en su lugar.

Artículo 37- Objetos detenidos o desviados por un jugador

El equipo adversario aplica la regla de la ventaja.

En caso de aceptación, el o los objetos detenidos o desviados pueden ser aceptados en su nueva ubicación o bien anulados.

Si el equipo que ha jugado quien exige la reposición, éste debe obligatoriamente volver a lanzar su bocha.

Artículo 38- Objetos hundidos

Los objetos que quedan hundidos, pueden ser colocados a nivel en su emplazamiento, siempre y por cada equipo, salvo en el caso que sea necesario desplazar definitivamente otro objeto.

Artículo 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 que:

- El balín es regularmente colocado en el cuadro;
- El equipo que debe jugar es determinado;
- El árbitro ha informado su decisión;
- Las reposiciones solicitadas han sido efectuadas.

En caso de infracción el árbitro anulará inmediatamente la bocha.

CAPÍTULO VI: LA BOCHADA (EL TIRO)

Artículo 40- Objetos perdidos

El jugador que quiere bochar debe designar claramente el objeto anunciado. Este objeto no podrá nunca ser una bocha de su propio equipo. Solamente el anuncio de este jugador el válido.

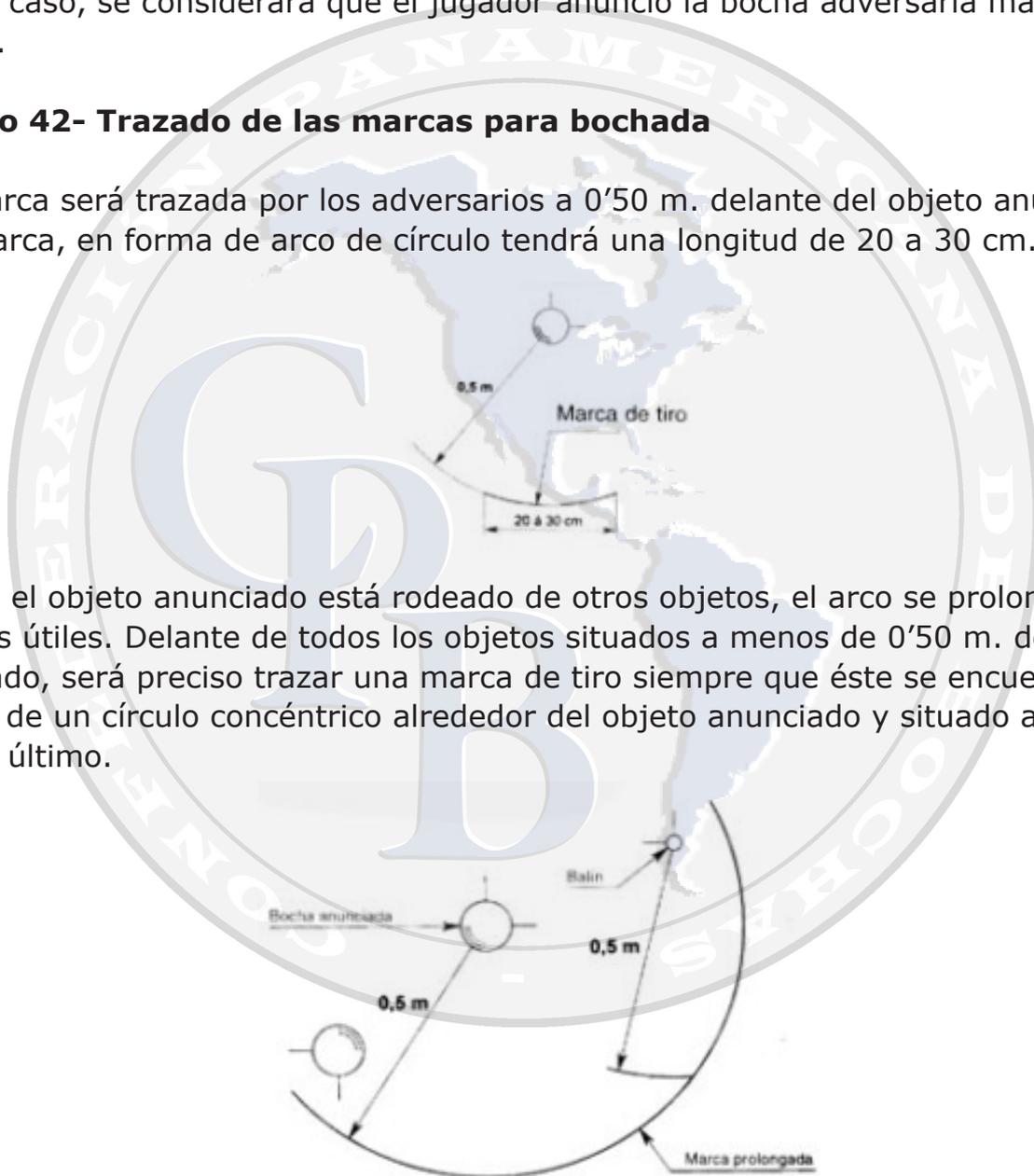
Artículo 41- Anuncio impreciso o no realizado

En este caso, se considerará que el jugador anunció la bocha adversaria más cercana al balón.

Artículo 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 prolonga 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 un círculo concéntrico alrededor del objeto anunciado y situado a 0'50 m. de este último.



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.

Marcas mal trazadas

El adversario del bochador debe siempre velar para que estas marcas sean muy precisas. Es su responsabilidad. Si el árbitro en la imposibilidad de determinar con pre-

cisión el emplazamiento de una bocha o si éstas no están marcadas, la decisión, en caso de duda favorecerá al bochador.

Cancelación de los trazos o de las marcas de caída de las bochas.

Cuando hay litigio, antes de la llegada del árbitro, las marcas permanecerán intactas, nunca borrar ni volver a trazar. Cuando un jugador borra o altera el punto de caída o las marcas de las bochas, antes del acuerdo de los dos equipos, o del examen del árbitro, la decisión le será siempre desfavorable.

Artículo 43- Tiro Regular

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

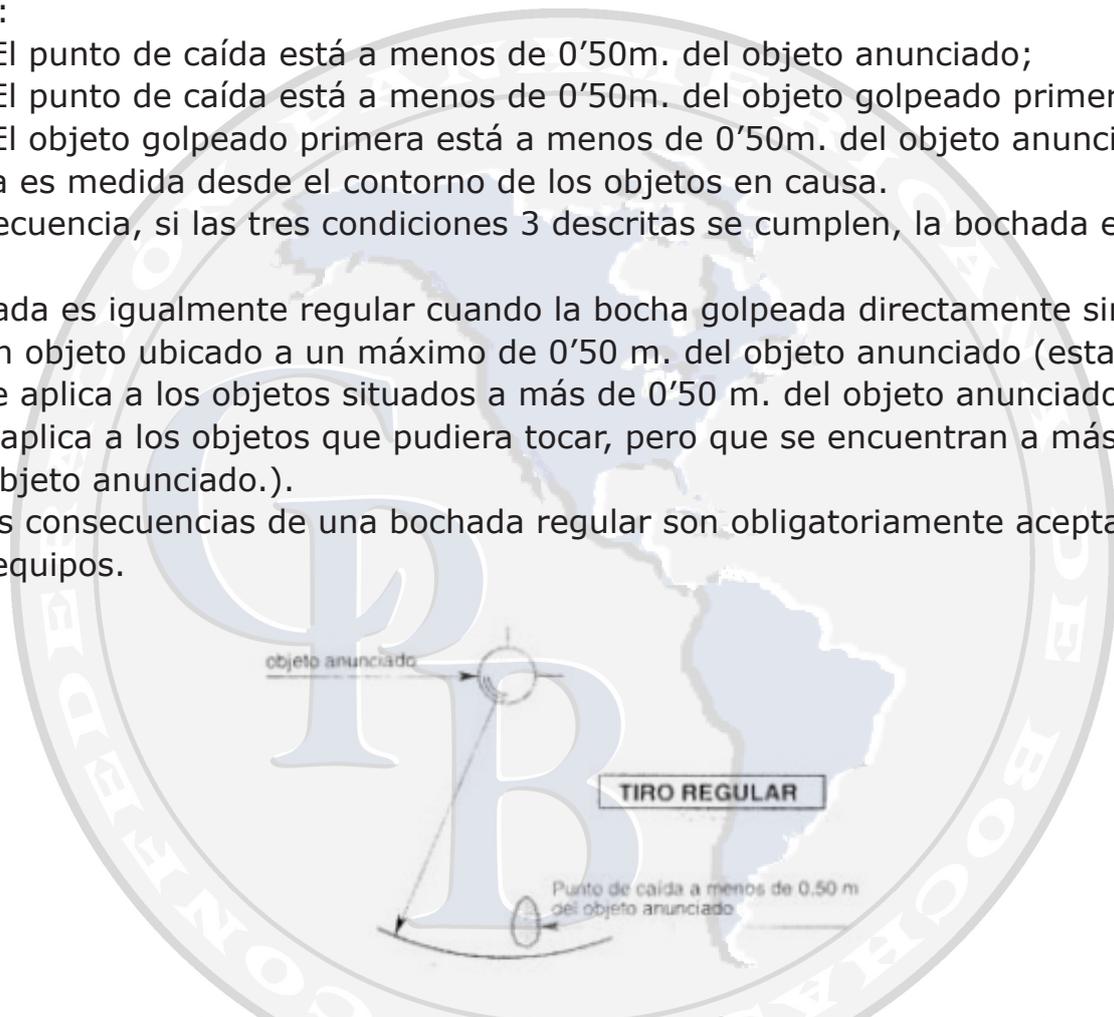
- El punto de caída está a menos de 0'50m. del objeto anunciado;
- El punto de caída está a menos de 0'50m. del objeto golpeado primeramente;
- El objeto golpeado primera está a menos de 0'50m. del objeto anunciado. Esta

distancia es medida desde el contorno de los objetos en causa.

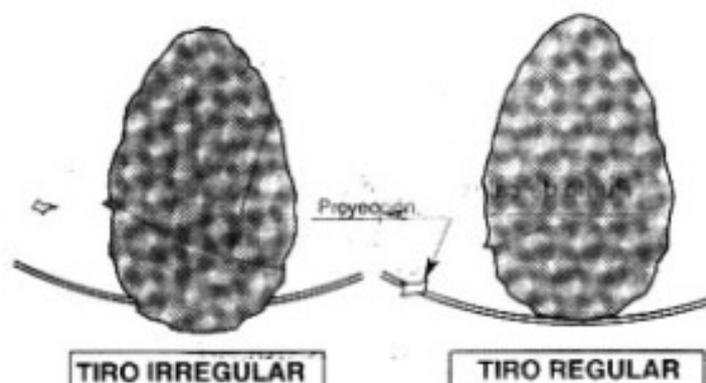
En consecuencia, si las tres condiciones 3 descritas se cumplen, la bochada es regular.

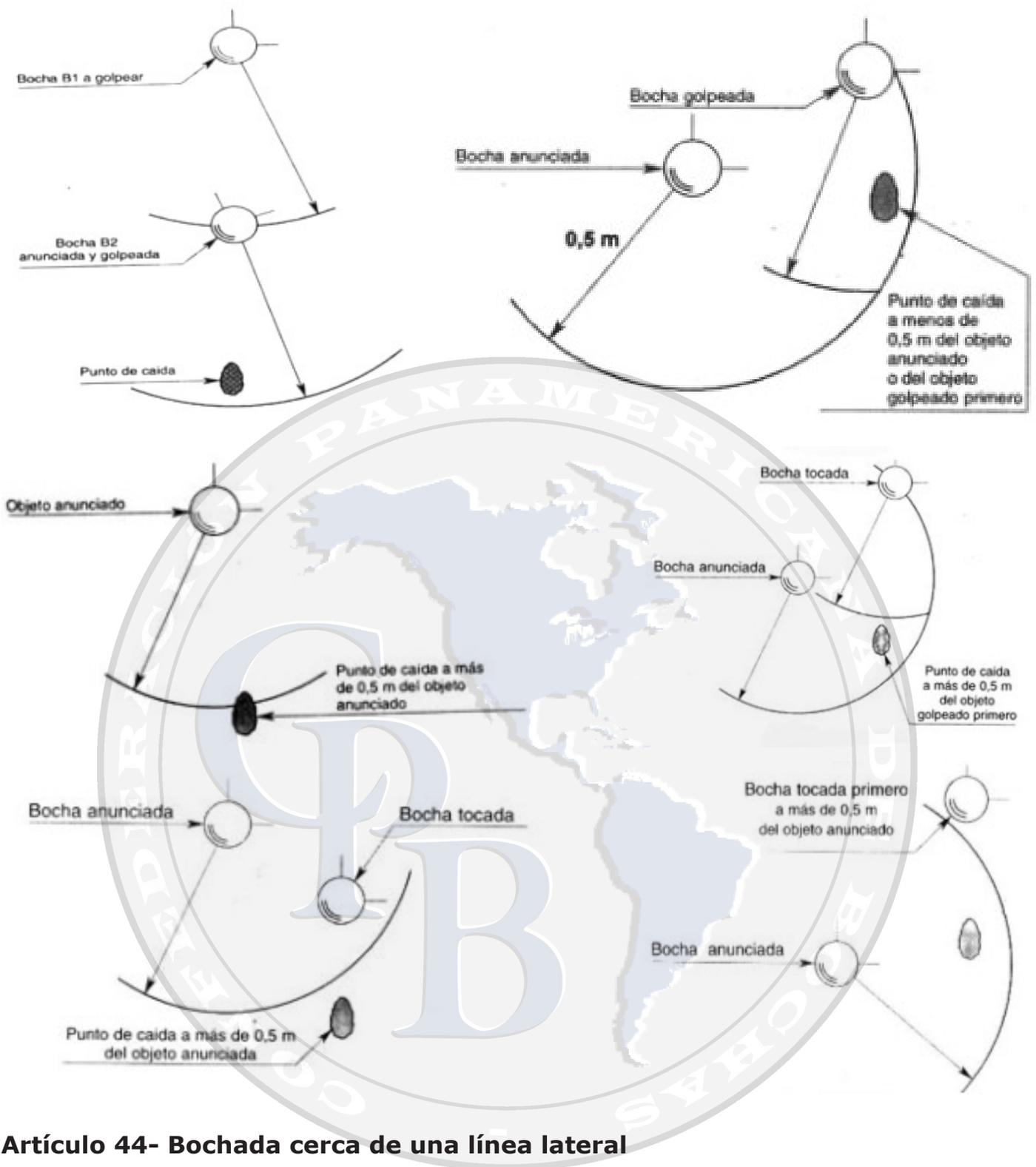
La bochada es igualmente regular cuando la bocha golpeada directamente sin tocar el suelo, un objeto ubicado a un máximo de 0'50 m. del objeto anunciado (esta tolerancia no se aplica a los objetos situados a más de 0'50 m. del objeto anunciado y tampoco se aplica a los objetos que pudiera tocar, pero que se encuentran a más de 0'50 m. del objeto anunciado.).

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.



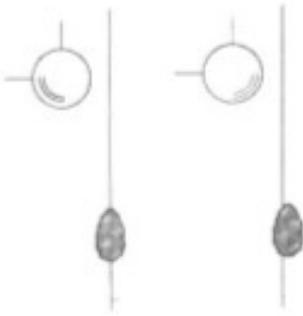


Artículo 44- Bochada cerca de una línea lateral

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.



Bocha o punto practicada a lo largo de una línea lateral.



Artículo 45- Bochada del balón

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

Bochada con balón no anunciado. En todos los casos, golpe regular, golpe irregular aceptado o refutado, el balón 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-.

Artículo 46- Objetos desplazados sin haber sido tocados

Cuando la bochada es regular o aceptada, si un objeto es desplazado sin haber sido tocado (por quebramiento del terreno o por 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 las distancias respectivas entre los objetos o de las líneas de tiro han variado.

Si se han cumplido todas las condiciones relativas a la regularidad de la bochada, se debe pues considerar como válido el desplazamiento de un objeto, incluso si está ubicado antes del punto de caída.

Artículo 47- Objeto de otro campo que modifica el juego

Un objeto, proveniente de otro campo, puede al momento de la bochada, modificar la posición de los objetos.

Compete al bochador no iniciar la carrera hasta que las bochas del campo limítrofe estén detenidas. Él puede siempre pedir que los objetos de dicho campo sean momentáneamente retirados.

El árbitro, con el fin de no perjudicar a ningún equipo, decidirá la regularidad de la bochada o la reposición a su sitio de todos los objetos desplazados y, en este caso, el bochador deberá volver a jugar su bocha.

Artículo 48- Desplazamiento accidental o sin causa aparente al momento de bochar

Si el objeto es desplazado accidentalmente por un adversario del bochador, éste ten-

drá el derecho de aceptar la bochada o devolverlo todo a su sitio. En este caso recuperará su bocha.

Si el objeto es desplazado accidentalmente por un compañero del bochador, el adversario aplicará la regla de la ventaja.

Si el objeto se desplaza sin causa aparente, la bochada es considerada normal.

Artículo 49- Bocha que queda en el campo sin haber tocado ningún objeto

La bocha tirada que no ha tocado o desplazado ningún objeto y que permanece en el campo, se anula.

CAPÍTULO VII: EL ARRIME (EL PUNTO)

Artículo 50- Condiciones del arrime regular

El arrime es regular cuando:

- No se pierde;
- Se inmoviliza a menos de 2 m. de la primera línea;
- No desplaza, en cualquier dirección, directo o indirectamente, algún objeto a más de 0'50 m. (ver fig. 20).

Estas tres condiciones deben ser cumplidas simultáneamente.

La bocha posada momentáneamente sobre el terreno, más allá de la línea pie de juego, en el momento que precede al arrime, no es considerada jugada y por consiguiente no es un arrime irregular.

Artículo 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.



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

Artículo 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.

Artículo 53- Bocha jugada cuando los objetos están aún en movimiento

Está prohibido jugar una bocha estando otros objetos aún en movimiento dentro del campo. El árbitro sancionará la falta; el adversario aplicará la regla de la ventaja.

CAPÍTULO VIII: PRUEBAS DE BOCHAZO

Artículo 54- Bochada de precisión (Tiro de Precisión)

Adultos y Sub18

Terreno de juego

El terreno de juego utilizado es el previsto en art. 4 y figuras 2 y 3.

Objetivos

Son colocados como indica el esquema (figura 21) y enumerados de 1 a 11.

Material utilizado

Bochas utilizadas por el bochador: 4.

Bochas objetivos (blancos N° 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10).

Tienen un diámetro de 100 mm. De color blanco y material sintético.

Balín objetivo (blancos N° 2, 4 y 11).

Tienen un diámetro de 36 mm. Y de color blanco.

Bochas obstáculos (blancos N° 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10).

Tienen un diámetro de 95 mm.

Son de color rojo y en material sintético.

Balín obstáculo (blanco N° 7).

Tiene un diámetro de 36 mm. Es de color rojo.

Tapete (ver esquema) Es de material sintético.

Su color deberá permitir una buena visibilidad de los blancos y obstáculos. Debe responder a las siguientes normas técnicas:

- Largo: 6 m. +/- 0'05 m.
- Ancho: 0'75 m. +/- 0'08 m.
- Espesor: 6 mm. +/- 0'5 mm.

Peso mínimo: 4'5 kg/m².

Orificios para la ubicación de bochas y balín: diámetro 20 mm.

Para cada emplazamiento, se efectuará en el tapete un vacío que permita la validez del tiro. (Ancho 40 cm).

Proveer un porta-objetos donde serán ubicados los objetos (bochas y balín) momentáneamente no utilizados.

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

Validez del tiro - Puntaje

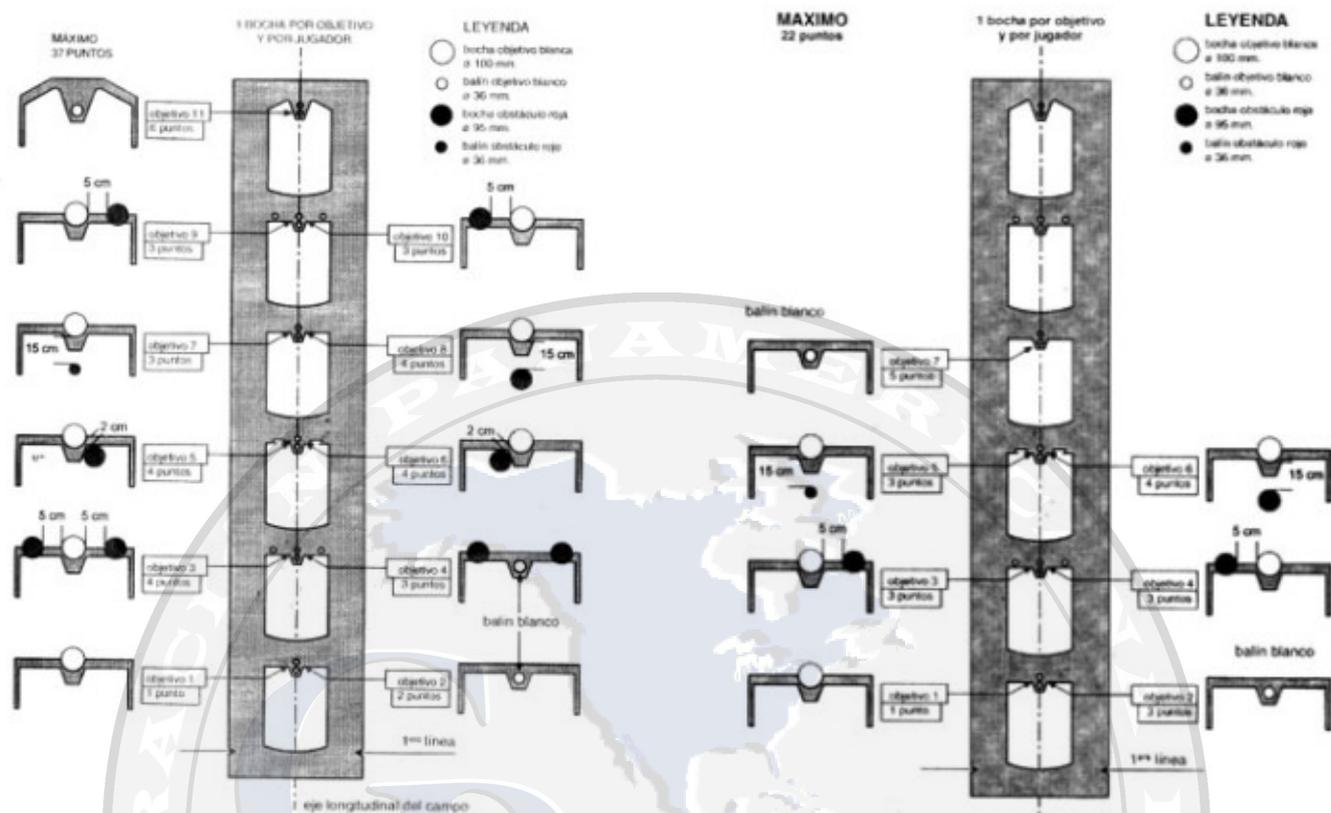
La bochada es válida cuando, el objetivo tocado regularmente (art. 43 y 46) sale definitivamente del emplazamiento que ocupa sobre el tapete. Además, el objeto "obstáculo" no deberá salirse definitivamente de sus marcas (blancos 7 y 8) o de su emplazamiento (blancos 3,4,5,6,9,10).

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

La bochada no es válida si el objeto es desplazado por movimiento del tapete.

Desarrollo de la partida

Cada jugador debe efectuar una serie completa de 11 tiros, del blanco 1 al blanco 11. Los adversarios bocharán, uno después de otro, una bocha por blanco con un tiempo máximo de 30 segundos por bocha.



Tiro de precisión adultos y sub18

Tiro de precisión mujeres y sub14

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

Si hay empate (entre uno o más jugadores) y en el reglamento de la competencia no está previsto, se reinicia la prueba hasta que se produzca desempate.

Incidente fortuito

Si un incidente fortuito ocurre en el desarrollo de la prueba (falta de corriente, tormenta, etc.) no implicado directamente a un jugador o un equipo, la prueba se interrumpe:

Si la interrupción es inferior a 30 minutos, la prueba continúa enseguida regularmente.

Si la interrupción es superior a 30 minutos, la prueba se anula. Deberá reiniciarse lo antes posible, con los mismos jugadores, y partiendo desde el blanco N° 1.

Mujeres y Sub. 14

Terreno de juego

El terreno de juego utilizado es aquel definido en las figuras 4 y 5.

Blancos

Son ubicados como indica la figura 22 y numerados de 1 a 7.

Lanzamientos

Cada jugador(a) debe efectuar una serie completa de 7 tiros del blanco 1 al blanco 7.

Artículo 55- Tiro Progresivo

Adultos y Sub14

Terreno de juego

El terreno de juego utilizado es el previsto en el artículo 4 y figuras 2 y 3.

Blancos

Son ubicados como lo indica la figura 24. Los emplazamientos de los 6 blancos están distantes uno de otro en 80 cm. El primero se coloca a 55 cm. De la primera línea.

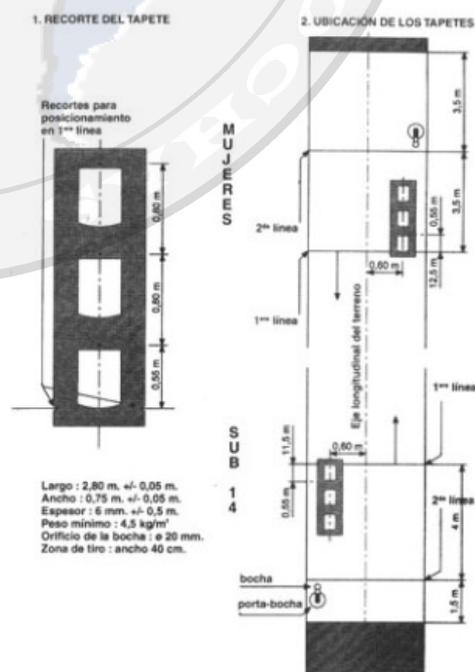
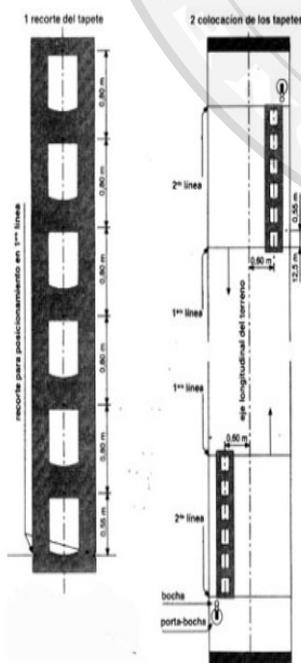
Material utilizado

- Bochas utilizadas por el tirador: 3 mínimo por jugador.
- Blancos: tienen un diámetro de 100mm. (+/- 1 mm.) y deben ser de color blanco y en material sintético.
- Porta-bochas: (fig.23) Deberán ser regulables en altura de 60 a 10 cm., con un apoyo que presente total garantía de estabilidad sobre el suelo. Serán ubicados de tal forma que la proyección vertical de la bocha se sitúe más allá de la segunda línea.
- Tapetes: Son necesarios 4 tapetes para una partida entre dos jugadores. Son de material sintético y deberán responder a las siguientes normas técnicas:
largo: 5'20 m. +/- 5 cm.
ancho: 0'75 m. +/- 10 cm.
Espesor: 6 mm. +/- 0'5 cm.
Peso mínimo: 4'5 kg/m².

Perforaciones para el emplazamiento de las bochas diámetro 20 mm.

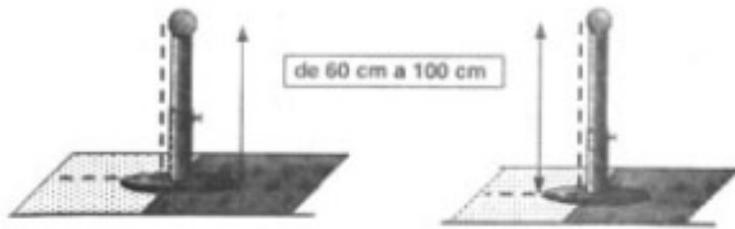
En cada posición, se efectuará un vació que permita la validez del tiro (ancho 40 cm.).

Se ubicarán como indica la figura:



Tiro progresivo adultos y sub18

Tiro progresivo mujeres y Sub14



Portabochas

Y ubicada de manera que la proyección vertical de la bocha se sitúe más allá de la 2ª línea.



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. Él, está 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 juego se ubican dos ayudantes: uno recoge la bocha lanzada y la coloca en el porta-bochas, el otro recoge la bocha objetivo y la coloca en la posición prevista. Estas personas pueden formar parte del equipo titular, o bien puestas a disposición por los organizadores con la aceptación del equipo.

Los otros jugadores y el entrenador deben permanecer fuera del campo en las zonas para ellos reservadas.

N.B.: A petición del bochador los tapetes pueden colocarse a la izquierda del campo (en el sentido del tiro).

Validez de la bochada

El tiro es válido cuando es conforme al art. 43 y si la bocha objetivo es desplazada definitivamente de su posición (perforación del tapiz).

El bochador debe obligatoriamente tomar su bocha desde el portabochas. 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.

Duración de la prueba - Puntuación

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

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

Cada objetivo regularmente golpeado durante el tiempo que fija el reglamento de la competencia 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.

En caso de nuevo empate, se tomará en cuenta:

- El número de bochas golpeadas en todas las fases precedentes;
- El promedio de las pruebas realizadas en las fases precedentes;
- Si el empate permanece, los jugadores efectuarán, cada uno una serie de 6

tiros, sobre una bocha colocada sucesivamente en las 6 posiciones del tapete. Se repetirán las series hasta que se produzca el desempate.

Incidente fortuito

Si un incidente fortuito (lluvia, corte de luz, etc...) provoca una interrupción de la prueba, ésta será anulada y posteriormente repetida con los mismos jugadores, apenas sea posible.

Mujeres y Sub14

Campo de juego

El campo de juego utilizado es el señalado en los dibujos N° 4 y 5.

Objetivos

Son colocados como indica la figura 25. Las tres posiciones están distanciadas en 80 cm. La primera se coloca a 55 cm. De la primera línea.

Artículo 56- Tiro Rápido en dobles

Adultos y Sub14

En esta prueba participan dos equipos de dos jugadores, que tiran sucesivamente (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.

Solo se menciona a continuación las especificaciones de la prueba:

Colocación de las bochas objetivo

Estas permanecen fijas durante toda la duración de la prueba.

Primer y tercer objetivo: en la posición N° 4 del tapete.

Segundo y cuarto objetivo: en la posición N° 2 del tapete.

Tapetes utilizados

Son los mismos del tiro progresivo individual, sobre los cuales se colocan los objetivos, según el artículo precedente.

Porta-bochas

Será necesario disponer 4 porta-bochas por equipo de dos jugadores.

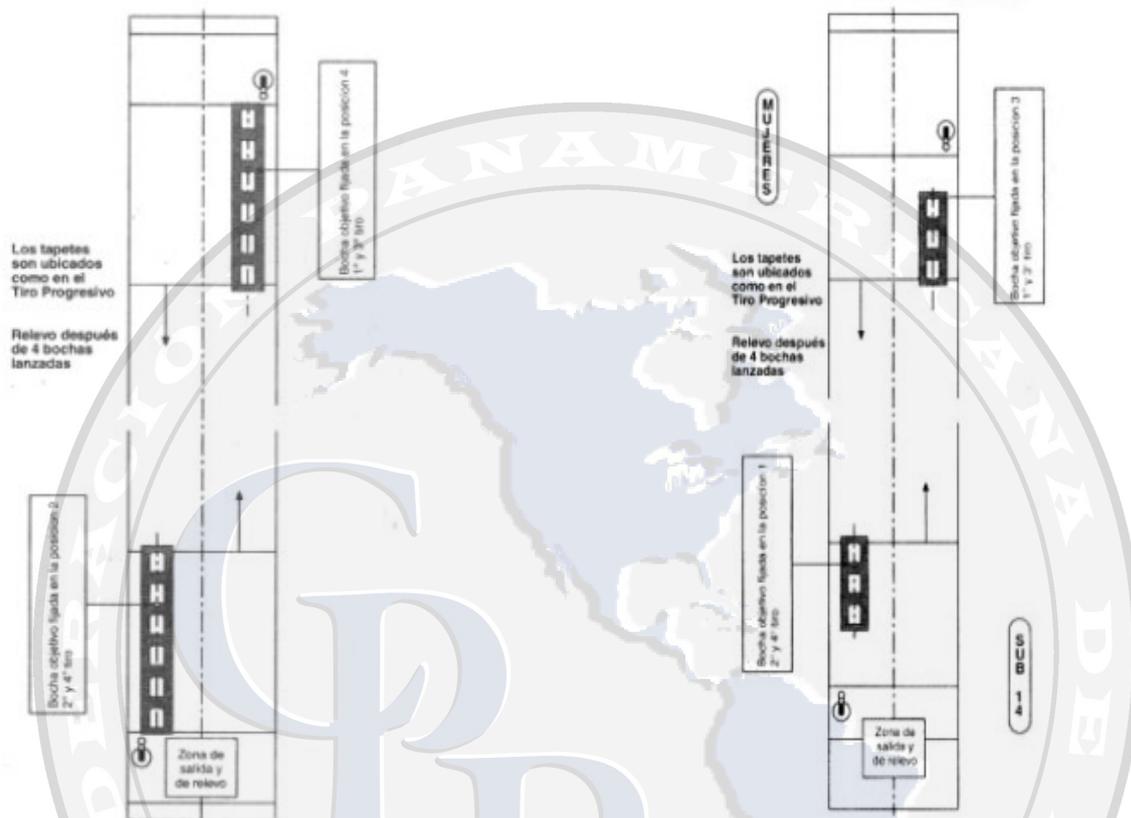
Porta-bochas

Es necesario disponer tablonces laterales para las bochas, colocados paralelamente al tapete, a 1 m. de la línea lateral de la cancha, de modo que no estorben a los jugadores. Serán colocados desde el fondo del campo hasta la línea pie de juego. Podrán estar formados de una o más piezas, lo suficientemente pesadas para mantenerse estables.

Dimensiones: L= 50 m. H= 20 cm. Mínimo.

Pueden sujetarse mediante perfiles metálicos en "U".

Color recomendado el mismo de los tapetes.



Tiro rápido en dobles Adultos y Sub18 Tiro rápido en dobles Mujeres y Sub14

Posición de los jugadores

Al comienzo de la prueba, los dos jugadores de un mismo equipo se colocan en el mismo lado de la cancha.

Validez del tiro

Además de las condiciones previstas en el art. 55/5, el relevo entre los dos jugadores deberá efectuarse rigurosamente en las siguientes condiciones;

El jugador que recibe, espera con bocha en mano, antes de la segunda línea, sin sobrepasarla.

Él podrá abandonar la zona, solo cuando su compañero le haya traspasado el relevo tocándolo con la mano.

En caso de irregularidad se anulará la próxima bocha lanzada. A la tercera falta el equipo será descalificado.

Mujeres y Sub14

Colocación de las bochas objetivo

Estas permanecen fijas durante toda la prueba.

Primer y tercer objetivo: posición N° 3 del tapete.
Segundo y cuarto objetivo: posición N° 1 del tapete.

COMBINADO

Artículo 57

Campo de juego

El campo de juego es el previsto en el art. 4 y las figuras 2 a 5.

Formación

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

Principio del juego

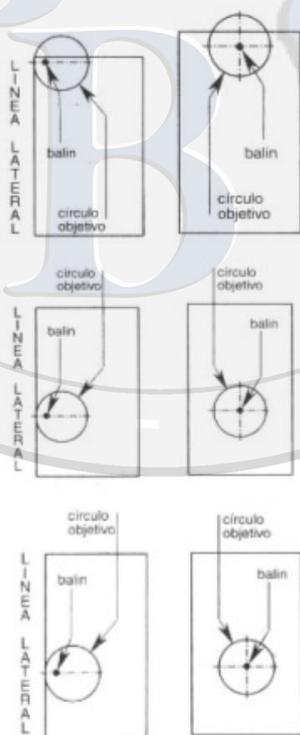
Los jugadores están obligados, en una misma mano, a bochar o arrimar todas sus bochas.

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 jugadas consecutivas.

Desarrollo de la prueba

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". No puede ser declarado en caso de bochada, pues debe ser retirado de su posición, por el adversario y después situado nuevamente.



Trazado de los círculos

Si el lanzamiento del balón es irregular en dos oportunidades (art. 34), es colocado por el adversario a una distancia no inferior a 70 cm. de la línea de validez en el rec-

tángulo.

El círculo es trazado como se indica en la fig. 28, por el jugador (o el equipo) que no ha lanzado el balón.

El jugador (o el equipo) que ha arrimado en la cuarta jugada, arrimará de nuevo en la quinta.

El arrimador debe colocar el mayor número de bochas dentro de un objetivo constituido por un círculo de diámetro 1'40 m. trazado sobre el terreno en 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 puede entrar de nuevo en acción después que la bochada haya sido exitosa.

El arrime (El punto)

La bocha arrimada es válida cuando se detiene la interior del círculo, es decir, si su contorno máximo no sobrepasa el límite externo de la circunferencia trazada en el suelo (ver art. 32a y fig. nº.8). La bocha considerada no válida debe ser retirada del campo.

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

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

La bochada (el tiro)

La bochada permite anotar cuando la bocha adversaria, golpeada regularmente (art. 43 y 46) se pierde respecto del círculo (art. 32a y b). 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 chata (ferma o careaux), dentro del círculo gana dos puntos).

Casos particulares: bochas restantes

Al arrimador: Éste las jugará a punto y anotará por cada bocha regular, uno o dos puntos según las condiciones anteriormente establecidas.

Al bochador: Si no quedan bochas dentro del círculo, éste podrá:

Tirar a una bocha del adversario colocada en el lugar del balón, pero nunca en posición de pérdida;

Tiras al balón, dos veces por mano, como máximo, por cada jugada y anotar dos puntos por cada golpe válido. El tiro permite anotar, cuando el balón válidamente golpeado (art. 43 y 46) se pierde respecta del objetivo (art. 32a y b.). El balón solamente desplazado dentro del círculo es devuelto a su lugar;

Recomendaciones

Es necesario para una buena comprensión del público actualizar el tablero de puntajes después de cada jugada. También es necesario señalar el número progresivo de la jugada en curso (del 1 al 8), para facilitar e desarrollo del partido. El círculo objetivo deberá trazarse de modo que sea perfectamente visible por jugadores y espectadores.

Errores

En caso de error en la alternancia del lanzamiento del balón o del punto y del tiro:

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

Si el error se constata en el curso de la jugada, ésta se anula y se repite correctamente. Si el error se descubre al fin de la jugada ésta será válida. El árbitro restablecerá, cuando sea posible, el equilibrio en el curso de las manos restantes, dando prioridad a la correcta alternancia del punto y del tiro. Si el error es constatado al término del partido, el resultado permanece siempre válido.

Empate

En caso de empate no previsto en el reglamento del torneo, se efectuarán dos jugadas suplementarias con una bocha por jugador (en parejas) y dos bochas por jugador (en individual), hasta quebrar el equilibrio. El balón será lanzado una vez por cada equipo.





Confederación Panamericana de Bochas