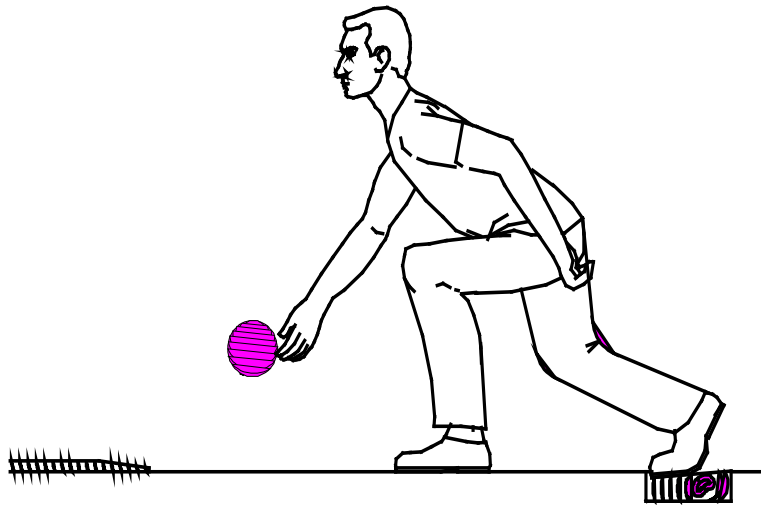


FEDERACIÓN ALAVESA DE BOLOS
MODALIDAD ALAVESA DE BOLOS

REGLAMENTO DE JUEGO
DE

BOLO ALAVÉS

AÑO 1995



Vitoria - Gasteiz 26 de septiembre de 1995

AUTOR Y REDACCIÓN :

Vicente Martín Alonso.

COLABORACIONES :

Jugadores veteranos de los campeonatos de Vitoria - Gasteiz.

Asistentes a las Asambleas Generales Extraordinarias de la Modalidad Alavesa de Bolos.

Delegados de equipos del Torneo Interpueblos.

Modalidad Alavesa de Bolos.

Federación Alavesa Bolos.

Federación Vasca de Bolos.

D. Gerino Samaniego (Corrección gramatical)

ÍNDICE

CAPITULO	DENOMINACIÓN	ARTICULO	PAG.
	<i>BOLERA ELEMENTAL</i>		4
	<i>COMPOSICIÓN JUNTA DIRECTIVA</i>		5
	<i>PREÁMBULO</i>		7
<i>I</i>	<i>GENERALIDADES DEL JUEGO</i>	<i>1 a 4</i>	<i>8 a 9</i>
<i>II</i>	<i>CAMPO DE JUEGO</i>	<i>5 a 10</i>	<i>10 a 13</i>
<i>III</i>	<i>ELEMENTOS DE JUEGO</i>	<i>11</i>	<i>14 a 15</i>
<i>IV</i>	<i>REGLAS DE JUEGO</i>	<i>12 a 15</i>	<i>16 a 18</i>
<i>V</i>	<i>VALORACIÓN DE LAS JUGADAS</i>	<i>16 a 17</i>	<i>19</i>
<i>VI</i>	<i>JUGADAS IRREGULARES: Validación</i>	<i>18 a 19</i>	<i>20</i>
<i>VII</i>	<i>CATEGORÍAS DE JUGADORES</i>	<i>20</i>	<i>21</i>
<i>VIII</i>	<i>CAPITANES DE EQUIPO</i>	<i>21 a 22</i>	<i>22</i>
<i>IX</i>	<i>SISTEMAS DE JUEGO</i>	<i>23</i>	<i>23</i>
<i>X</i>	<i>CAMPEONATOS</i>	<i>24</i>	<i>24 a 25</i>
	<i>1 - Campeonato San Prudencio</i>	<i>25</i>	<i>25</i>
	<i>2 - Campeonato Veteranos</i>	<i>26</i>	<i>25</i>
	<i>3 - Copa Presidente</i>	<i>27</i>	<i>25</i>
	<i>4 - Campeonato Fiestas Virgen Blanca</i>	<i>28</i>	<i>26</i>
	<i>5 - Campeonato de Álava</i>	<i>29</i>	<i>26</i>
	<i>6 - Campeonato de Campeones</i>	<i>30</i>	<i>26</i>
	<i>7 - Campeonato Asamblea</i>	<i>31</i>	<i>26</i>
<i>XI</i>	<i>TORNEO o LIGA</i>	<i>32</i>	<i>27</i>
	<i>1 - Torneo Interpueblos Caja Vital Kutxa</i>	<i>33 a 43</i>	<i>27 a 35</i>
	<i>2 - Torneo de la Amistad</i>	<i>44 a 48</i>	<i>36</i>
	<i>3 - Campeonato de Euskadi</i>	<i>49 a 54</i>	<i>37 a 38</i>
	<i>4 - Torneo Interpueblos Diputación Foral</i>	<i>55 a 64</i>	<i>39 a 43</i>
<i>XII</i>	<i>LIGUILLA</i>	<i>65</i>	<i>44</i>
	<i>1 - Liguilla Alavesa</i>	<i>66 a 69</i>	<i>45</i>
	<i>2 - Exhibición Fiestas Virgen Blanca</i>	<i>70 a 73</i>	<i>46</i>
	<i>3 - Campeonato de Otoño por Parejas</i>	<i>74 a 79</i>	<i>47</i>
<i>XIII</i>	<i>JUEGO LIBRE</i>		<i>48</i>
	<i>1 – Partida</i>	<i>78 a 79</i>	<i>48</i>
	<i>2 – Pasada</i>	<i>80 a 82</i>	<i>48</i>
<i>XIV</i>	<i>DISPOSICIONES</i>		<i>49</i>
<i>ANEXO.1</i>	<i>VOCABULARIO</i>		<i>50 a 51</i>
<i>ANEXO.2</i>	<i>PLANO DE LA BOLERA</i>		<i>52 a 53</i>
<i>ANEXO.3</i>	<i>MODIFICACIÓN DE ARTÍCULOS</i>		<i>54 a 56</i>

COMPOSICIÓN DE LA JUNTA DIRECTIVA

MODALIDAD ALAVESA DE BOLOS

<i>PRESIDENTE</i>	:	<i>ELÍAS ISASI ABASCAL</i>
<i>VICEPRESIDENTE</i>	:	<i>SANTIAGO FERNÁNDEZ DE LARRINOA</i>
<i>TESORERO</i>	:	<i>JOSÉ MARTÍNEZ DE MARIGORTA URRUCHI</i>
<i>VOCALES</i>	:	<i>PABLO LÓPEZ DE ABECHUCO</i> <i>JOSÉ LUIS VALDERRAMA BARRÓN</i> <i>EUGENIO VIGURI GONZÁLEZ DE ARTAZA</i>
<i>SECRETARIO</i>	:	<i>VICENTE MARTÍN ALONSO</i>

FEDERACIÓN VASCA DE BOLOS

<i>PRESIDENTE</i>	:	<i>RICARDO ARRIETA MARTÍNEZ</i>
<i>SECRETARIO</i>	:	<i>ÁNGEL LOZA BERASATEGUI</i>

FEDERACIÓN ALAVESA DE BOLOS

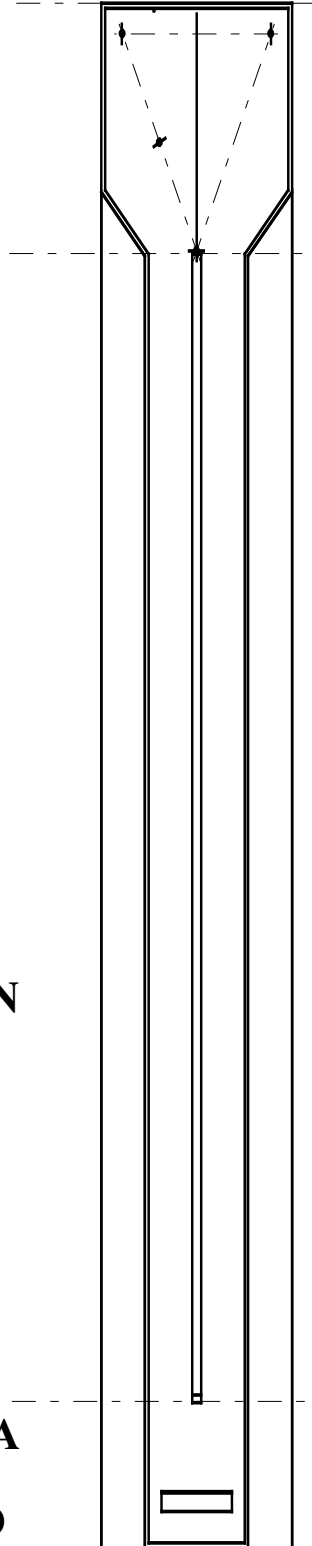
<i>PRESIDENTE</i>	:	<i>ISIDRO LÓPEZ DE ARECHAVALETA</i>
<i>SECRETARIO</i>	:	<i>VICENTE MARTÍN ALONSO</i>

BOLERA ELEMENTAL

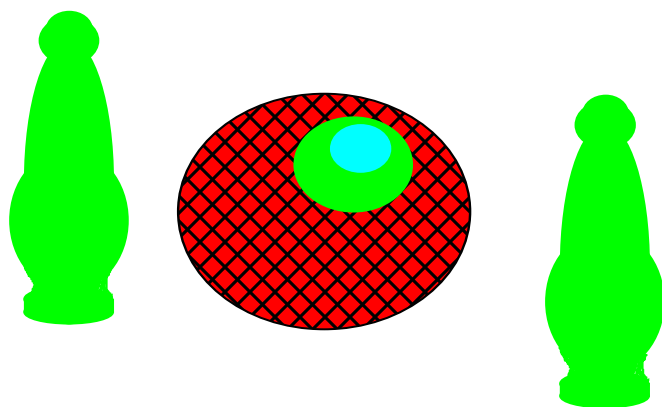
**ZONA
DE
BOLOS**

**ZONA
DE
LOMA
O
TABLON**

**ZONA
DE
TIRO**



MODALIDAD
BOLOS
ALLAVESA



PREÁMBULO

Uno de los deportes más arraigados en el Territorio Histórico de Álava, cuyo origen y comienzo se pierden en la lejanía, es el deporte de los bolos, que apasiona a gran número de sus habitantes.

Destaca la Modalidad "BOLO-ALAVÉS", llamado también "Bolo Palma de cuatro", sobre el resto de las múltiples modalidades que se practican en nuestras latitudes, y que se encuentra encuadrada en la Federación Alavesa de Bolos.

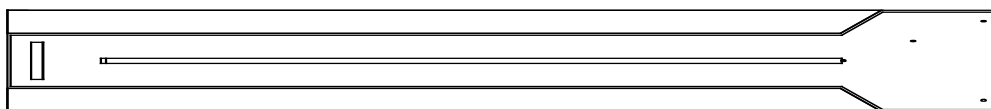
Debe apreciarse que ningún código de Reglas o Leyes que gobiernen un deporte, ha adquirido tal perfección como para afrontar todas las contingencias del juego o alternativas imprevistas del mismo.

El presente Reglamento del Bolo-Alavés no es una excepción. Acontecimientos inusitados o situaciones no previstas en su articulado pueden llegar a producirse. Es bueno entonces recordar que las reglas establecidas para todo deporte, han sido redactadas con la convicción de que siempre prevalecerá el buen espíritu del deportista (juego limpio), que en ausencia de una regla expresa, encontrará en su propio sentido común, la vía hacia una completa y feliz solución que refleje una amplia y total imparcialidad de criterio.

Capítulo I - GENERALIDADES DEL JUEGO

Artículo 1º

El juego de "BOLO ALAVES" es el deporte practicado en la "BOLERA", cuyo objeto es derribar con la "BOLA" el mayor número de "BOLOS", de acuerdo con las normas de este REGLAMENTO.



BOLERA

Artículo 2º

Jugador de "BOLOS" puede ser toda persona que, dentro de los amplísimos límites de facultades físicas, no esté impedida para realizar los movimientos y esfuerzos que se precisan para su ejecución, a saber:

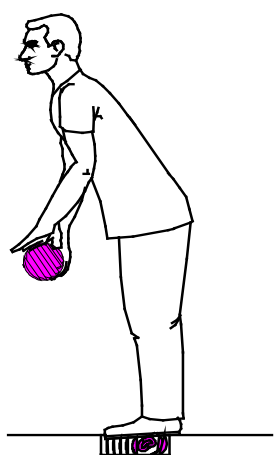
Coger bolas del suelo y colocarlas en la palma de la mano.

Fijar el pie correspondiente a la mano que emplea para jugar en la zona de tiro.

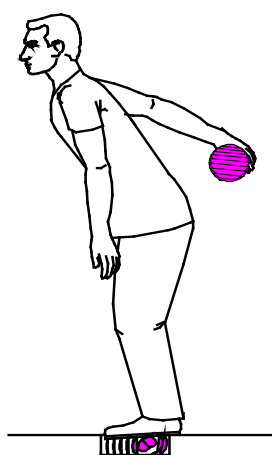
Aprovechar el impulso que quiera dar con cuerpo y piernas.

Realizar con el brazo un movimiento pendular paralelo al cuerpo hacia atrás y hacia adelante, capaz de impulsar la "BOLA" siguiendo la trayectoria del tablón, para que ésta haga juego.

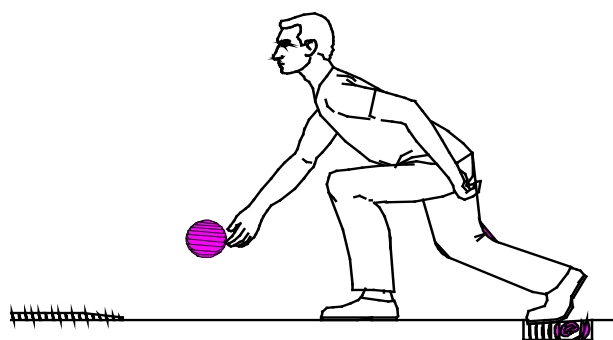
La postura y movimientos más correctos para lanzar las "BOLAS" pueden ser estudiados en los tres tiempos señalados en los gráficos siguientes.



1 POSICIONADO
CONCENTRACION



2 RETROCESO PARA
COGER IMPULSO



3 AVANCE DEL CUERPO Y DESCENSO
LANZAMIENTO DE LA BOLA A LA LOMA

Artículo 3º

Para comenzar la tirada, el jugador deberá colocarse en la "PARRA o PATO" o detrás de ella, desde donde lanzará la "BOLA" hacia la "TABLA O LOMA".

El lanzamiento se puede hacer con la mano derecha o izquierda indistintamente, a conveniencia del jugador. La "BOLA" puede lanzarse en carrerilla o en parado.

La "BOLA" una vez despedida de la mano hará su primer contacto con la "TABLA o LOMA", continuando por ella hasta su final. Si la "BOLA" tocara suelo antes que "TABLA o LOMA", o en su trayectoria se saliera de ella, aunque entre después, los "BOLOS" que derribe no serán contabilizados.

Artículo 4º

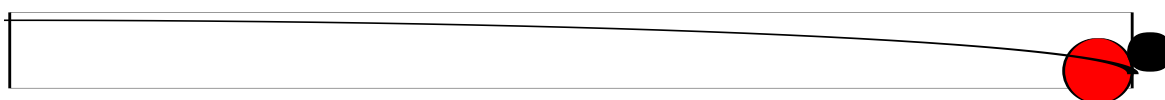
Para facilitar que la "BOLA" al final de su recorrido por la "TABLA o LOMA" desvíe su trayectoria y lance el "CANTÓN" hacia los otros "BOLOS", con el fin de conseguir un mayor número de éstos, ésta tiene que ser trabajada.

"BOLA" trabajada es aquella que lleva efecto o movimiento de rotación. Mencionado giro tendrá siempre el sentido del cambio de trayectoria que se quiera conseguir con las "BOLAS". El trabajo de las bolas se consigue imprimiendo un movimiento adecuado a la mano y muñeca, en el momento de soltar la "BOLA", que sólo la práctica puede señalar.

Las clases de efecto son:

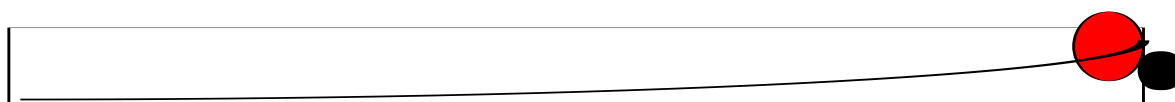
4.1 DEL PEQUEÑO :

Cuando la "BOLA" sube por la "TABLA o LOMA" con rotación a la derecha.



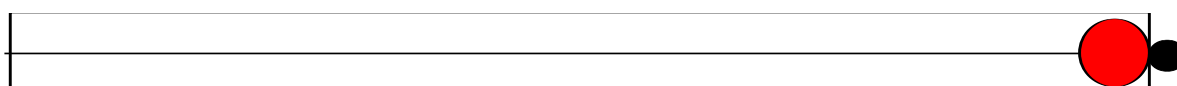
4.2 DEL GORDO :

Cuando la rotación es a la izquierda.



4.3 LLENA :

Cuando es recta su trayectoria.



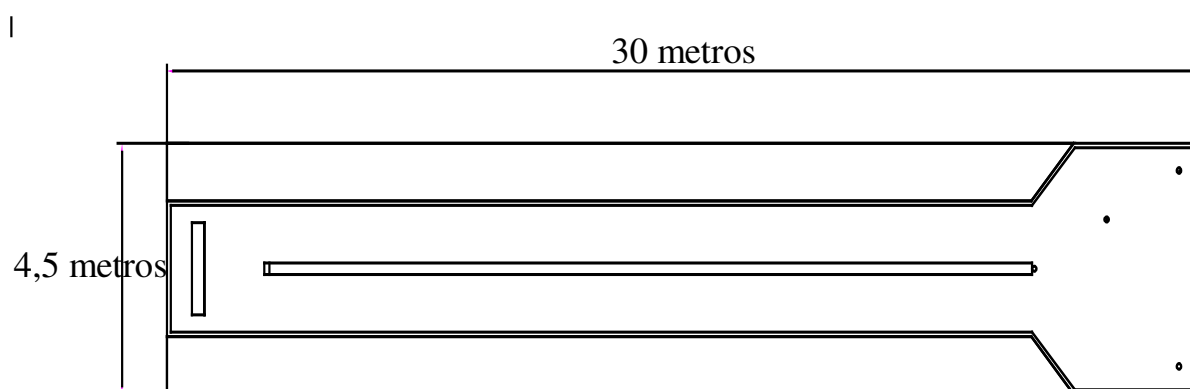
Capítulo II - CAMPO DE JUEGO

Artículo 5º

El campo de juego del BOLO ALAVÉS se denomina "BOLERA" y debe reunir las siguientes características:

- 5.1. Ha de ser un terreno horizontal, limpio de obstáculos con unas dimensiones de 4,1 a 4,5 metros de ancho y de 25 a 30 metros de largo.
- 5.2. El suelo de la zona de juego deberá ser liso, sin ondulaciones ni obstáculos que puedan hacer saltar la bola. Será de goma o material sintético que amortigüe los golpes; o bien de tierra o arcilla apisonadas.

RECTÁNGULO DEL CAMPO DE JUEGO



Artículo 6º

Alrededor de la zona de juego dispondrá de unas defensas para proteger a los espectadores con una altura mínima de 0.4 metros.

Estas defensas estarán situadas: Dos longitudinalmente, paralelas a la "TABLA o LOMA" y a una distancia mínima de 1 metro; una en la parte posterior del "PATO o PARRA" y a una distancia mínima de 0.5 metros de ésta, la última en la zona de bolos. Esta será de mayor consistencia y solidez que las anteriores y tendrá una altura superior a 1 metro. Estará enlazada con las dos laterales de modo continuo.

En la zona de bolos se preverá un espacio en el punto más apartado posible, para que sirva de refugio y protección al encargado de devolver la "BOLA" y de colocar los "BOLOS" caídos.

Artículo 7º

Toda bolera constará de tres partes bien definidas:

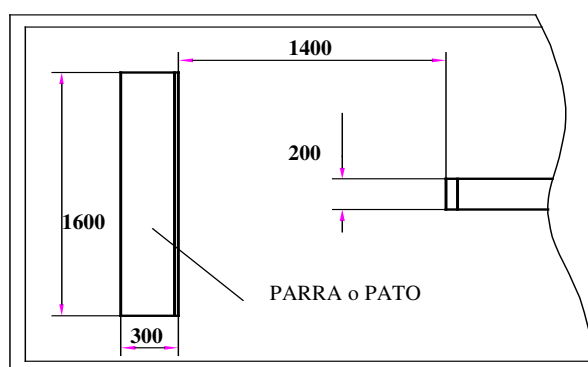
- 7.1. Zona de tiro.
- 7.2. Zona de LOMA o TABLÓN.
- 7.3. Zona de BOLOS.

Artículo 8º

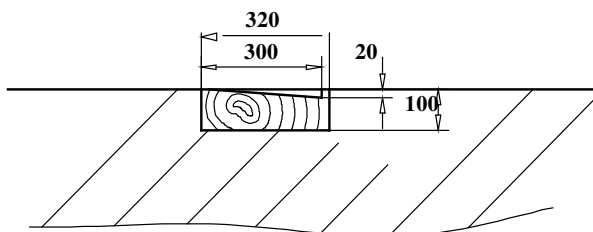
ZONA DE TIRO: Es la primera parte de la bolera. En ella se colocan los jugadores para lanzar la "BOLA".

En ella existirá un elemento denominado "PARRA o PATO", que consiste en una traviesa, generalmente de madera. Tendrá una anchura mínima de 0,3 metros y una longitud de entre 1,5 y 1,7 metros.

La parra estará situada transversalmente a la "TABLA o LOMA" y a una distancia de entre 1,2 y 1,5 metros del comienzo de ésta, como puede verse en el croquis:



La forma y colocación de la parra respecto al suelo puede verse en el dibujo:



La parra no deberá sobresalir del nivel del suelo de la bolera.

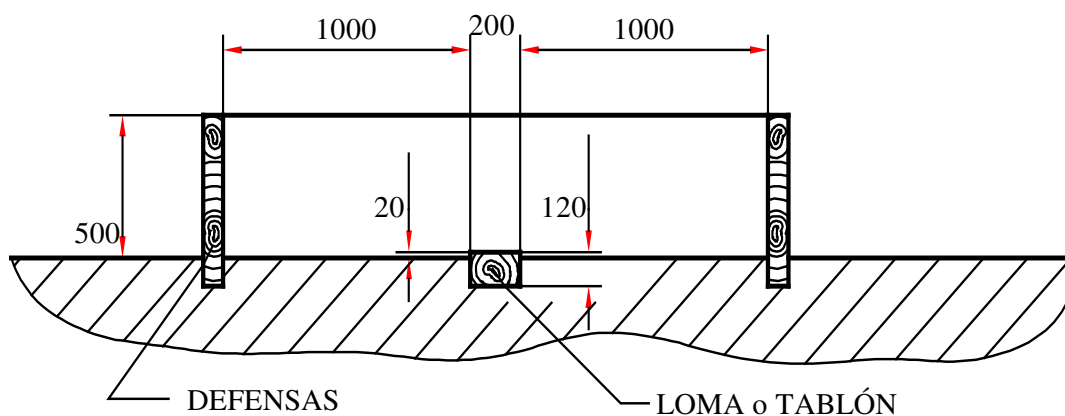
Tendrá un rebaje para apoyar el pie de 2 a 3 cm, de profundidad, con una inclinación máxima del 10% y una anchura mínima de 0,3 metros y máxima de 0,4 metros.

Artículo 9º

ZONA DE LOMA o TABLÓN: es la segunda parte de la bolera. Está situada a continuación de la zona de tiro. En ella se encuentra el **TABLÓN o LOMA**.

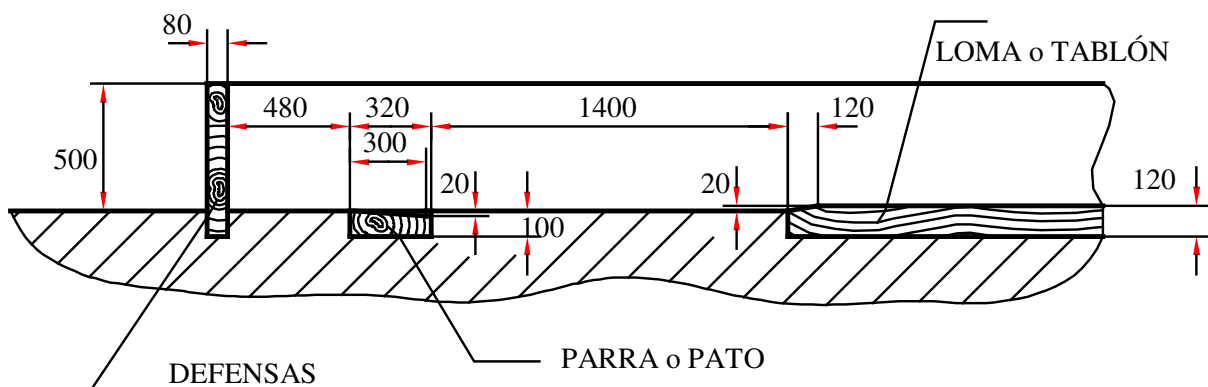
El tablón o loma está constituido por la unión en sus extremos de varios tablones de 18 a 20, cm de anchura y 8 a 12 cm. de grueso, haciendo una longitud de entre 18 y 21 metros.

Los tablones son de madera noble de roble, haya, chopo, etc. Actualmente también se usan maderas exóticas como elondo, embero y ukola. Existen lomas realizadas en arcilla que son válidas igualmente.



Los tablones se fijarán al suelo de la zona de loma o tablón debiendo sobresalir de éste de 1 a 2 cm.

La loma tendrá un desnivel de 4 a 10 cm. hacia arriba desde la zona de tiro, lo que indica que la zona de bolos estará más alta que la zona de tiro.



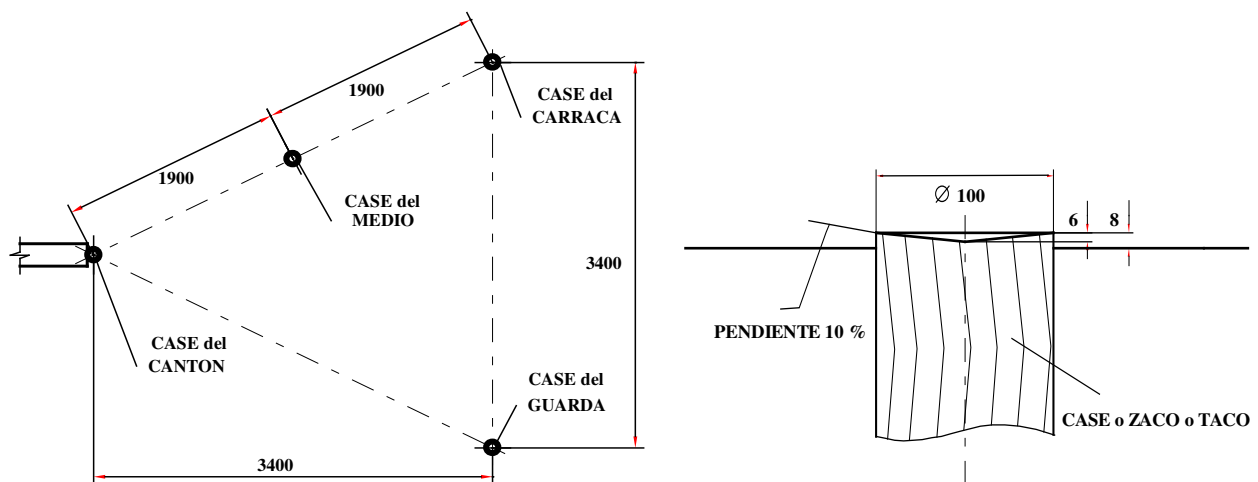
La diferencia de nivel se salvará con un sencillo relleno para que se forme continuidad en el suelo de la bolera.

Artículo 10º

ZONA DE BOLOS: Es la tercera parte de la bolera. Está situada al final de ésta, a continuación de la zona de tablón o loma.

Está destinada a la ubicación de los "BOLOS" y tiene unas medidas de 4,1 a 4,5 metros de ancho.

Los principales elementos de esta zona son los cuatro cases, llamados también zacos, tacos, etc., que son las bases en las que se apoyan los "BOLOS".



Los cases son cuatro pequeños trozos de madera, hierro u otro material rígido moderno (como el Okulon), embutidos en el suelo.

Tendrán un diámetro de 7 a 10 cm en la cara superior que sobresale del suelo, quedando su superficie completamente horizontal. Esta cara superior tendrá forma de cono invertido con una pendiente entre su superficie y el plano horizontal superior de entre el 5 y el 10%.

Un primer case irá colocado al final de la loma y pegado tangencialmente a ésta. Su cara superior estará a un nivel máximo del ras de la loma y mínimo de 5 mm. sobre el nivel del suelo.

Dos cases irán colocados de forma simétrica al eje longitudinal de la loma, a una distancia entre sí de 3,3 a 3,5 metros, y distantes en línea recta del final de la loma entre 3,5 a 4 metros.

El cuarto case se colocará equidistante entre el del final de la loma y el situado a la izquierda, mirando desde la zona de tiro.

Estos tres últimos tendrán su cara superior situada a un nivel de entre 5 y 10 mm. sobre el nivel del suelo.

Capítulo III - ELEMENTOS DE JUEGO

Artículo 11º

Los elementos de juego son de dos clases:

- Pasivos o estáticos.
- Activos o dinámicos.

Elementos pasivos o estáticos

Defensas.
Parra o Pato.
Loma o Tablón.
Cases, Zacos o Tacos.
Suelo de la bolera.

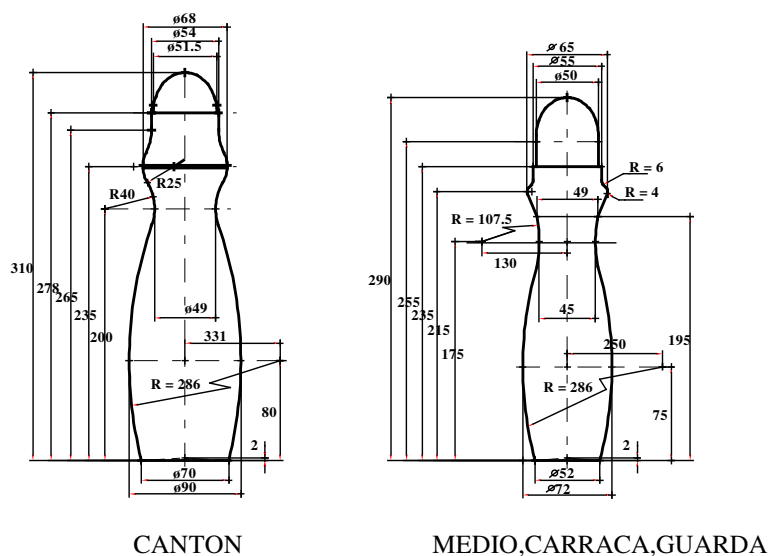
Todos estos elementos han sido definidos en el capítulo II.

Elementos activos o dinámicos

Bolos.
Bolas.

11.1. - BOLOS.

Son unos trozos de madera, torneados de la forma característica que se detalla en la figura.



Para jugar se necesitan 4 bolos denominados: Cantón, Medio, Carraca, y Guarda.

11.1.1 - CANTÓN:

Se denomina así al bolo que se coloca en el case del final de la loma.

Tiene unas medidas en centímetros de:

Altura : De 30 a 32.

Diámetros : 6,5 a 7,5 en cabeza y base, y, 8,5 a 9,5 en la panza.

11.1.2 - MEDIO - CARRACA -GUARDA.

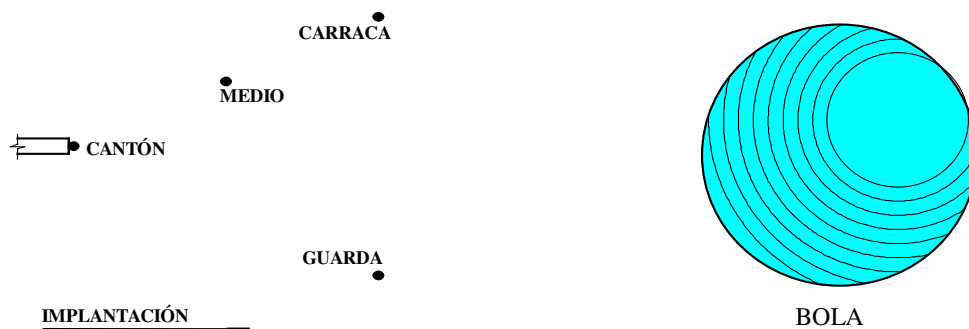
Se denominan así a los otros tres bolos que se colocan uno en cada case restante, de forma indistinta.

Tiene unas medidas en centímetros de:

Altura : De 28 a 30.

Diámetros : 5,5 a 6,5 en cabeza y base, y, 6,5 a 7,5 en la panza.

El nombre que recibe cada bolo, viene determinado por la posición que ocupa sobre los cases y que indicamos a continuación.



11.2. - BOLA

Es un trozo de madera torneada de forma completamente esférica, con un diámetro de 160 a 170 mm., y un peso de 2,400 a 2,700 Kg.

Su superficie debe ser lisa y bien lijada.

El torneado se hará con una tolerancia de concentricidad esférica de más/menos 0,5 mm.

Para categorías infantiles se utilizará una bola de 150 a 160 mm. de esfera, y un peso de 2,100 a 2,400 Kg.

11.3.

Tanto la bola como los bolos estarán fabricados en madera de encina preferentemente, pudiendo ser de otras maderas nobles cuando no sea posible la de encina. En cualquier caso deberá cumplir con las especificaciones indicadas en este capítulo III.

11.4

El contenido de humedad, tanto de la bola como los bolos no deberá superar el 15 %.

Capítulo IV -- REGLAS DE JUEGO

Artículo 12º

DE LOS JUECES.

En toda competición oficial habrá dos jueces-árbitros, llamados también delegados. Uno en la zona de tiro y tablón, y otro en la zona de bolos. Cada uno con potestad en su demarcación.

Estos jueces podrán intercambiar sus puestos, pero asumirán la función que entonces les corresponda.

La autoridad de los jueces, así como sus decisiones serán inapelables en todo lo concerniente a la aplicación del reglamento.

Artículo 13º

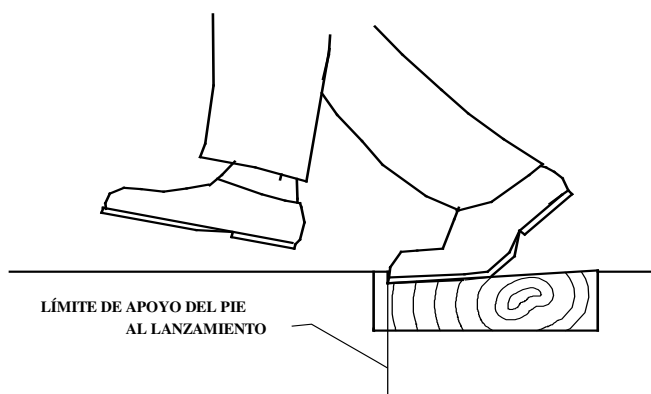
DEL LANZAMIENTO.

13.1.

El jugador dentro de la zona de tiro y siempre que esté por detrás del pato, podrá dar los pasos y realizar los movimientos que considere convenientes, para el mejor lanzamiento de la bola.

13.2.

Ninguna parte de la planta del pie correspondiente al brazo que lanza la bola, podrá sobrepasar la línea delantera del pato en el momento del lanzamiento, es decir, cuando se despega la bola de la mano.



13.3.

Si el jugador, al tener que efectuar las tiradas, perdiera deliberadamente el tiempo, podrá ser advertido por el juez. En caso de reincidencia será eliminado de la competición.

13.4.

Se considera bola lanzada y válida, cuando se separa de la mano en el lanzamiento y sobrepasa la línea delantera del pato en su primer contacto.

13.5.

Si por cualquier circunstancia la bola no llega a soltarse de la mano, aunque se haya sobrepasado con algún pie la línea delantera del pato, se repetirá el intento, pero solamente una vez por bola.

13.6.

Para que los bolos que derribe la bola sean válidos, es necesario que el primer contacto de la bola después del lanzamiento se efectúe sobre la loma o directamente sobre el cantón sin tocar en el suelo.

Después del primer contacto con la loma, la bola no podrá salirse de ésta, hasta que choque con el cantón.

Si la bola se saliera de la loma en su recorrido, quedaría anulada cualquier jugada posterior, aunque vuelva a entrar la bola en la loma.

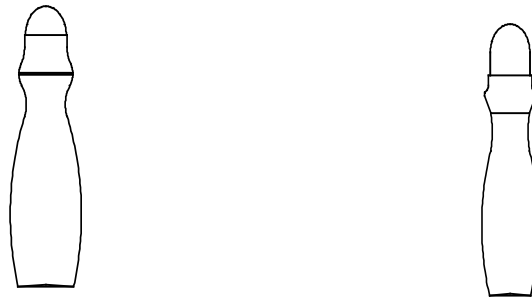
Artículo 14º

DE LOS BOLOS

14.1.

Los bolos derribados después de un lanzamiento no podrán ser tocados ni recogidos para colocarlos de nuevo en su sitio, mientras no estén completamente inmóviles.

Los bolos se colocarán en su case correspondiente bien centrados, sin sobresalir por ningún lado de éste.



14.2.

Se contabilizarán como válidos, todos los bolos derribados por la bola en su recorrido hacia adelante, siempre que cumplan con el artículo 13º.

Si después de derribar el cantón, la bola tocase en cualquier elemento distinto de los bolos, cases y suelo (defensas laterales, defensa tope, persona, animal o cualquier otra cosa) y después derribase alguno, estos quedan automáticamente anulados.

14.3.

Se consideran válidos, todos los bolos derribados por el cantón u otro bolo , siempre que se haya cumplido previamente el artículo 13º., aunque éstos choquen con cualquier elemento pasivo descrito en el artículo 11º.

14.4.

Quedan anulados los bolos que derribe cualquier bolo que previamente haya tocado a la bola, si ésta ha contactado con cualquier elemento pasivo distinto de los cases o suelo. (Definidos en el artículo 14.2.).

14.5.

Los bolos que por cualquier causa hayan sido movidos de su sitio correspondiente, aunque no hayan sido contabilizados, se volverán a posicionar en el case, antes de que se lance la bola siguiente.

14.6.

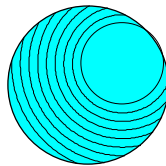
Los bolos podrán ser sustituidos por los de reserva, si los hay, o por los de la bolera, siempre a criterio de los jueces y cuando se cumpla alguno de los supuestos siguientes:

- Rotura de cualquier bolo en sentido transversal.
- Imposibilidad de mantenerse de pie.
- Peligro de saltar astillas que puedan herir a alguien.

DE LAS BOLAS

15.1.

El jugador deberá cerciorarse de que todo está en su sitio en el momento del lanzamiento, pudiendo exigir la posición correcta de los elementos antes de lanzar la bola.



BOLA

15.2.

Si cuando el jugador lanza la bola no está el cantón puesto, el lanzamiento será válido y se contabilizará cero bolos.

15.3.

Si cuando el jugador lanza la bola hay algún bolo caído, éste no cuenta, aunque hubiera podido ser derribado.

15.4.

El jugador podrá exigir que no haya nadie dentro de la zona de juego cuando va a lanzar la bola.

15.5.

La bola podrá ser sustituida por otra de reserva, si la hay, o por la de la bolera, a criterio de los jueces, siempre que se cumpla alguno de los supuestos siguientes :

- Rotura de la bola.
- Deterioro de la bola con astillas salientes que pudieran saltar o que pudiesen herir las manos
- Incrustaciones en la bola que puedan ser peligrosas.

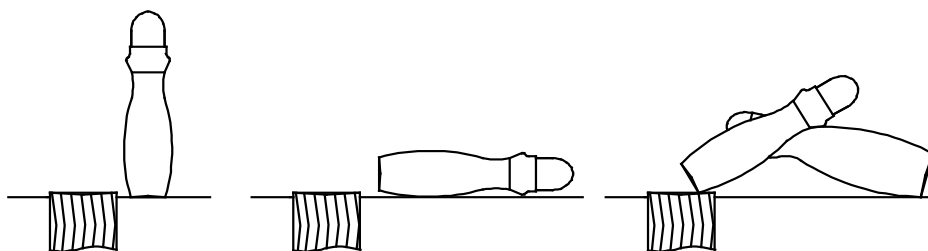
Capítulo V -- VALORACIÓN DE LAS JUGADAS

Artículo 16º

BOLOS DERRIBADOS

Para que un bolo sea considerado derribado por efecto del choque de la bola o de los otros bolos, se deberán cumplir las condiciones del capítulo IV y además alguno de los requisitos siguientes:

- 16.1. El bolo deberá estar totalmente salido del case, aunque esté en posición vertical.
- 16.2. El bolo deberá estar completamente tumbado.
- 16.3. El bolo deberá estar apoyado en otro bolo, en la bola u otro objeto, teniendo la base bien visible por una persona en posición de pie y erguida, situada a una distancia máxima de tres metros desde donde se encuentre el bolo concernido.



Artículo 17º

CONTABILIZACIÓN DE LOS BOLOS.

Cada bola lanzada puede derribar un máximo de cuatro bolos, pudiendo contabilizar en cada caso alguna de las alternativas siguientes:

- 17.1. Cero puntos = Si no derriba el cantón o no cumple con los condicionantes del artículo 16º.
- 17.2. Un punto = Si derriba solamente el cantón, cumpliendo los condicionantes del artículo 16º.
- 17.3. Dos puntos = Si derriba el cantón y otro bolo, cumpliendo los condicionantes del artículo 16º.
- 17.4. Tres puntos = Si derriba el cantón y otros dos bolos, cumpliendo los condicionantes del artículo 16º.
- 17.5. Cuatro puntos = Si derriba el cantón y otros tres bolos, cumpliendo los condicionantes del artículo 16º.

Capítulo VI -- JUGADAS IRREGULARES : VALIDACIÓN

Artículo 18º

Se definen como jugadas irregulares aquellas que se producen por causas ajenas al propio juego.

Para que exista jugada irregular, debe producirse después del lanzamiento de la bola, ya que si existe cualquier anomalía antes del lanzamiento, será responsabilidad del tirador, y no se tendrá en cuenta.

Las posibles jugadas irregulares son:

18.1

Que durante el recorrido de la bola por loma, se caiga el cantón y la bola suba por el tablón hasta el final.

18.2

Que durante el recorrido de la bola por loma, se caiga algún bolo y la bola derribe el cantón.

18.3

Si la bola tropieza con algún obstáculo (persona, animal o cosa) en su recorrido por la loma .

18.4

Si la bola después de haber derribado el cantón, o los bolos derribados, tropezaran en su recorrido con algún obstáculo (persona, animal o cosa).

18.5

Si la bola en su recorrido válido se rompiese en pedazos.

18.6

Si un bolo por impacto de la bola o de otro bolo se rompiera en pedazos.

18.7

Si en el momento del lanzamiento de la bola el jugador es empujado, estorbado o molestado gravemente. En este caso el juez tiene potestad para decidir si es o no jugada irregular.

18.8

Que se apague la luz y no pueda verse la jugada realizada y la bola se vea que va por la loma.



Artículo 19º

19.1

En los casos de jugadas irregulares definidas en el artículo 18, apartados 18.1 al 18.7, el tirador podrá elegir entre quedarse con la jugada realizada o repetir el lanzamiento de esa bola.

19.2

En el caso del artículo 18, capítulo 18.8, se deberá repetir el lanzamiento de esa bola, ya que se supone que el juez no habrá visto el derribo de bolo o bolos.

Capítulo VII -- CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES

Artículo 20º

Existen 5 tipos de categorías:

Infantiles
Juveniles
Féminas
Veteranos
Absoluta

20.1 INFANTILES

Son considerados como jugadores infantiles las personas de ambos sexos que no hayan cumplido los 15 años el 31 de Diciembre del año en que se celebre la competición.

20.2 JUVENILES

Son considerados como jugadores juveniles las personas de ambos sexos que no hayan cumplido los 19 años el 31 de Diciembre del año en que se celebre la competición.

Pueden participar en las competiciones como juveniles, todos los jugadores de categoría infantil.



20.3 FÉMINAS

Son consideradas como jugadoras féminas las personas del sexo femenino, sin tener en cuenta su edad.

20.4 VETERANOS

Son considerados como jugadores veteranos las personas de ambos sexos que tengan 60 años cumplidos el 31 de Diciembre del año anterior al que se celebre la competición.

20.5 PRIMERA

Son considerados como jugadores de categoría absoluta las personas de ambos sexos y de cualquier edad.

Pueden participar en las competiciones como absolutos, todos los jugadores de las categorías infantiles, juveniles, féminas y veteranos.

Capítulo VIII -- CAPITANES DE EQUIPO

Artículo 21º

CAPITANES DE EQUIPO

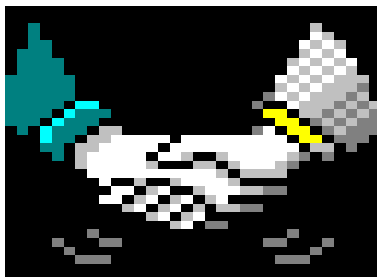
En toda competición que se desarrolle por el sistema de equipos, cada equipo deberá nombrar un capitán o delegado.

El capitán deberá ser designado de entre los jugadores del equipo, aunque no participe en alguna competición concreta.

La designación del capitán se hará en el momento de la inscripción en la Federación, y tendrá una duración de un año natural.

Para cambiar de capitán en ese año natural, deberá solicitarlo por escrito el capitán cesante o solicitarlo, la mitad más uno de los componentes de ese equipo.

Deberá nombrarse asimismo un vice-capitán, en los mismos términos que al capitán, a quién sustituirá en caso de ausencia de éste.



Artículo 22º

Serán funciones exclusivamente del capitán (o del vice-capitán en ausencia de aquél) las siguientes:

22.1.

Representar al equipo en todas las reuniones en las que tenga que participar.

22.2.

Ser portavoz e interlocutor para toda comunicación que tenga que realizar con la Federación respecto a su equipo.

22.3.

Será el encargado de dar las alineaciones de su equipo en cada tirada.

22.4.

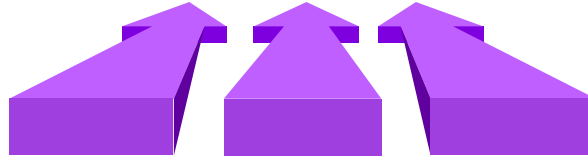
Firmar las actas de las tiradas.

Capítulo IX -- SISTEMAS DE JUEGO

Artículo 23º

Se entenderán oficialmente tres sistemas de juego bien diferenciados entre sí:

- Campeonato.
- Torneo o Liga.
- Liguilla.



23.1 Campeonato (ver capítulo X)

Se denomina Campeonato al sistema de juego que se desarrolla en una sola jornada.

Son los siguientes:

- 1 -- Campeonato San Prudencio.
- 2 -- Campeonato Veteranos.
- 3 -- Copa Presidente.
- 4 -- Campeonato Fiestas Virgen Blanca.
- 5 -- Campeonato de Álava.
- 6 -- Campeonato de Campeones.
- 7 -- Campeonato Asamblea.

23.2 Torneo o Liga (ver capítulo XI)

Se denomina Torneo o Liga al sistema de juego que se desarrolla en varias jornadas, siendo la clasificación general la suma de los resultados parciales obtenidos en cada día.

- 1 -- Torneo Interpueblos Caja Vital Kutxa.
- 2 -- Campeonato de la Amistad.
- 3 -- Campeonato de Euskadi.
- 4 -- Torneo Interpueblos Diputación Foral de Álava.

23.3 Liguilla (ver capítulo XII)

Se denomina Liguilla al sistema de juego que se desarrolla en varias jornadas. La clasificación para la fase siguiente (semifinal o final), se efectúa cada día, pasando a esa fase los primeros clasificados que correspondan en cada tirada.

- 1 -- Liguilla alavesa.
- 2 -- Exhibición Fiestas Virgen Blanca.
- 3 -- Campeonato de Otoño por Parejas.

23.4 Juego libre (ver capítulo XIII)

Además de los tres sistemas de juego oficial, existen otros sistemas de juego libre, a saber:

- 1 -- Partida.
- 2 -- Pasada.

Capítulo X -- CAMPEONATOS

Artículo 24°

24.1 CONDICIONES

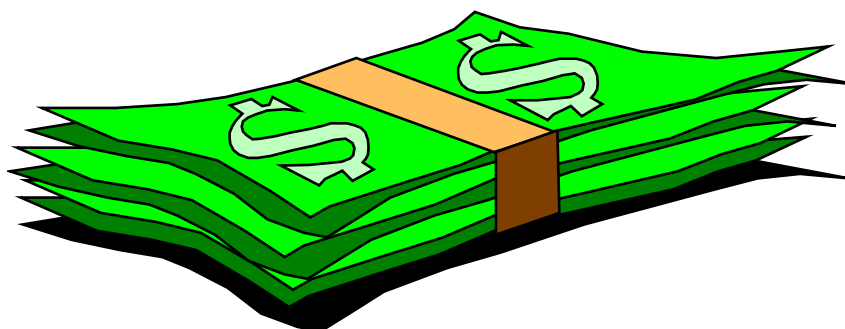
Se denomina Campeonato al sistema de juego que se desarrolla en una sola jornada.

La competición en los campeonatos es siempre por individual y en algunos de ellos también por equipos.

Los equipos serán siempre de 4 jugadores, no pudiendo ser cambiado ninguno de sus componentes inscritos, salvo en caso de enfermedad grave y previo justificante médico. Cuando esto ocurra, el cambio será obligado para todo lo que reste de temporada.

Para poder participar en uno de estos campeonatos, es condición indispensable poseer licencia específica para ellos, la cual, además del n° de federado, lleva el registro para los campeonatos, bien individual o bien del equipo correspondiente. Las categorías infantil, juvenil y fémica, por el mero hecho de estar federados, pueden participar en los campeonatos pero dentro de su categoría; para participar en otra categoría deben poseer licencia específica.

La licencia deberá ser entregada a los jueces dentro de la media hora siguiente al comienzo de la tirada para tener derecho a participar en ese campeonato concreto. En caso contrario no se admitirá la licencia y por lo tanto no podrá tirar. En caso de que por algún motivo se cambie la bolera designada en el calendario oficial para celebrar esa tirada, se amplía el plazo en media hora más, es decir hasta una hora después del comienzo. Para los equipos, basta con que uno de sus componentes entregue la licencia dentro del horario previsto.



24.2 TIRADA

Las tiradas serán de 3 bolas seguidas por cada jugador.

Se comenzará la tirada por el jugador que haya entregado la licencia en primer lugar, continuando el resto en el mismo orden en que las hayan entregado. Cuando comienza un equipo deberán tirar seguidos todos los componentes del mismo.

Cuando un jugador es llamado a tirar, bien individual o por equipo y no se presenta al lanzamiento, se pasará su licencia al último lugar. Cuando un jugador sea llamado 2 veces y no se presente, se considerará descalificado, no pudiendo realizar su tirada con posterioridad a este hecho.

Para la clasificación se considerará la suma de los bolos derribados en cada una de las tres bolas para los individuales, y de las doce para los equipos.

24.3 PAREOS

Cuando exista un empate para dilucidar un puesto en la clasificación entre 2 o más tiradores o equipos, se procederá al lanzamiento de una tirada de pareo. Para ello será lanzada la misma cantidad de bolas que en la tirada y se contabilizará de la misma manera.

En caso de empate entre dos o más grupos de clasificación, se comenzará por dilucidar los de los últimos puestos y se finalizará con los de los primeros.

24.4 FECHAS Y HORAS

Las fechas y horas de cada tirada se indicarán en el calendario deportivo que la Modalidad Alavesa de Bolos confeccionará, fijará y aprobará en su Asamblea General Ordinaria, con al menos un mes de antelación al comienzo del primer campeonato del año natural.

Artículo 25º

Campeonato San Prudencio.

Este campeonato se celebrará para las categorías Infantil, Juvenil, Fémica y Primera en individual y para Primera en equipos.



Artículo 26º

Campeonato Veteranos.

Este campeonato se celebrará exclusivamente para la categoría de veteranos en individual, y bastará con poseer licencia de federado, sin ninguna inscripción especial.

Artículo 27º

Copa Presidente.

Este campeonato se celebrará exclusivamente para la categoría de Primera en individual y en equipos.

Artículo 28º

Campeonato Fiestas Virgen Blanca.

Este campeonato se celebrará para las categorías Infantil, Juvenil, Fémica y Primera en individual.

Artículo 29º

Campeonato de Álava.

Este campeonato se celebrará para las categorías Infantil, Juvenil, Fémica y Primera en individual y para Primera en equipos.

Artículo 30º

Campeonato de Campeones.

Este campeonato se celebrará para las categorías Infantil, Juvenil, Fémica y Primera en individual y para Primera en equipos.

Sólo podrán participar en este campeonato aquellos jugadores individuales o equipos que hayan obtenido los 5 primeros puestos en las tiradas de los campeonatos de :

- 1 -- Campeonato Asamblea.
- 2 -- Liguilla alavesa
- 3 -- Campeonato San Prudencio.
- 4 -- Campeonato Veteranos.
- 5 -- Copa Presidente.
- 6 -- Campeonato Fiestas Virgen Blanca.
- 7 -- Campeonato de Álava.

También podrán participar en este campeonato las 4 parejas que hayan obtenido los cuatro primeros puestos del campeonato de Otoño por Parejas pero solo por individual.

Artículo 31º

Campeonato Asamblea.

Este campeonato se celebrará para categoría única pudiendo participar en él cualquier jugador con licencia de federado sin ninguna inscripción especial.

Será requisito imprescindible haber participado en la Asamblea General Ordinaria de la Modalidad Alavesa de Bolos, que se celebra previamente a la tirada, y en donde se recogen las licencias para participar.



Capítulo XI -- TORNEO o LIGA

Artículo 32º

Se denomina Torneo o Liga al sistema de juego que se desarrolla en varias jornadas, siendo la clasificación general la suma de los resultados parciales obtenidos en cada día.

Cada Torneo tiene sus normas particulares de inscripción, tiradas, fechas y horas, pareos, etc..

Una norma común a todos ellos es el orden de tirada, ya que cuando un jugador es llamado a tirar y no se presenta al lanzamiento, se pasará su posibilidad de tirada de las bolas que le corresponden en ese momento, no pudiendo realizar su tirada con posterioridad a este hecho. Sí puede realizar la tirada de las bolas que le correspondan en la segunda vuelta o en los pareos, pero siempre en el orden en el que sea llamado por los jueces.

Artículo 33º - INTRODUCCIÓN

Torneo interpueblos Caja Vital Kutxa



El Torneo Interpueblos de Bolo Alavés se inició con los objetivos de continuar con el resurgimiento del Bolo Alavés iniciado en el año 1945 a nivel individual, con el I Campeonato de Álava, y, el de contribuir a generar y facilitar las relaciones sociales y culturales entre los diferentes pueblos que constituyen nuestro amado Territorio Histórico de Álava, con un campeonato por equipos.

Es pues obligado decir que una de las principales metas que debemos tener presentes, es mantener en lo posible la tradición heredada de nuestros mayores, facilitando con las normas y reglamentos, la creación y mantenimiento de equipos en los diferentes pueblos de Álava, evitando que caigamos en la cómoda situación de concentración en la capital alavesa.

Es de justicia también decir que además de estos campeonatos de interpueblos, existen otros 10 a lo largo del año que permiten la concentración de jugadores y tiradas en la capital, (con lo que queda compensado el efecto requerido para los interpueblos) y en los que cada federado de una forma libre y plural, puede formar el equipo que desee, sin limitación alguna en cuanto a sus componentes.

XI .1.1 - REGLAMENTO TORNEO INTERPUEBLOS

CATEGORÍA PRIMERA

Artículo 34 - INSCRIPCIONES

Se podrán inscribir equipos de los diferentes pueblos del Territorio Histórico de Álava y limítrofes, sin limitación en número.

Cada equipo podrá federar a cuantos jugadores considere oportuno.

Podrán ser jugadores de todas las categorías (Infantil, Juvenil, Fémima, Primera y Veterano).

Para que un jugador pueda ser inscrito en un equipo, deberá cumplir al menos con uno de los requisitos siguientes:

- 1 Nacimiento Haber nacido en el pueblo en el que se quiere inscribir.

- 2 Familiaridad Ser hijo/a, esposo/a, sobrino/a nieto/a, hermano/a, hermano/a político/a de alguien que haya nacido en el pueblo en el que se quiere inscribir.

- 3 Empadronamiento Estar empadronado en el pueblo en el que se quiere inscribir.

- 4 Propiedad Tener en propiedad alguna finca rústica o inmobiliaria en el pueblo en el que se quiere inscribir.

- 5 2ª Residencia Vivir fines de semana y vacaciones en el pueblo en el que se quiere inscribir.

Cuando concurren requisitos en un jugador con derecho a inscribirse en 2 o mas pueblos, éste podrá optar libremente por uno de ellos, pero una vez que haya sido alineado en un pueblo, no podrá cambiarse al o a los otros hasta la temporada siguiente. Excepto para pasar a un equipo de Vitoria, en cuyo caso será necesario que esté 2 años sin tirar en interpueblos.

Si un jugador se quedase sin equipo en el pueblo en el que ha venido jugando, o quisiera comenzar a jugar por primera vez, y no tuviera equipo en su pueblo, podrá optar libremente por el pueblo que desee, dentro de la misma Cuadrilla de Álava a la que pertenezca/n el/los pueblo/s en el/los que tenga derecho.

Artículo 35 - CALENDARIO DE TIRADAS

El Campeonato Interpueblos se jugará en 4 fases:

- 1ª FASE : Por cuadrillas. Selectiva. Categoría única.
- 2ª FASE : Eliminatoria. Categorías A y B.
- 3ª FASE : Semifinales. Categorías A y B.
- 4ª FASE : Finales. Categorías A y B.

35.1 - 1ª FASE : Por Cuadrillas. Selectiva. Categoría única.

Los participantes en esta fase, que son la totalidad de los inscritos en el campeonato, se agrupan por cada una de las 7 Cuadrillas de Álava en función de su pertenencia. Si una cuadrilla no tuviese equipos suficientes para hacer un grupo, sus equipos se encuadrarán en una de las Cuadrillas limítrofes a su elección.

Se permite que una cuadrilla pueda dividirse en 2 "zonas de Cuadrilla", como la de Zuya que se divide en:

Zona 1 : Compuesta por los ayuntamientos de:

- Arkabustaiz y Zuya.

Zona 2 : Compuesta por los ayuntamientos de:

- Aramaio, Arrozua-Ubarrundia, Legutiano y Zigoitia.

Dentro de cada Cuadrilla, por sorteo directo, se forman grupos de 6 equipos cada uno, pudiendo quedar grupos de 4, 5 ó 7 equipos , en función del número de los inscritos y con el fin de cuadrar los grupos.

Las tiradas se realizarán en las boleras designadas por cada equipo, en el mismo orden en el que han salido en el sorteo descrito anteriormente, es decir el primer día en el pueblo extraído en primer lugar, el segundo en el extraído en 2º lugar, y así sucesivamente hasta pasar por todos los pueblos del grupo.

Los equipos que hayan ocupado las 3 primeras plazas de la clasificación en los grupos de 6 equipos, después de sumados los bolos derribados en todas las jornadas de su grupo, los 2 primeros en los grupos de 4 equipos, los 2 o 3 primeros en los grupos de 5 equipos y los 3 ó 4 primeros en los grupos de 7 equipos, hasta completar 36 equipos,(lo definirá la junta directiva), pasan a formar parte de la categoría Primera A, y los restantes, la Primera B, para la 2ª fase.

35.2 - 2ª FASE : Eliminatoria. Categorías A y B.

Tanto los componentes de la categoría Primera A por su lado, como los de Primera B por el suyo, entran en un sorteo directo para formar grupos como los descritos en la 1ª fase.

Las tiradas se realizarán en las boleras designadas por cada equipo, en el mismo orden en el que han salido en el sorteo descrito anteriormente, es decir el primer día en el pueblo extraído en primer lugar, el segundo en el extraído en 2º lugar, y así sucesivamente hasta pasar por todos los pueblos del grupo.

Los 18 equipos que hayan ocupado las 3 primeras plazas de la clasificación de cada grupo de 6 equipos de Primera A, después de sumados los bolos derribados en todas las jornadas de su grupo, pasan a formar parte de las Semifinales de la categoría Primera A, para la 3ª fase.

Los 12 equipos que hayan ocupado las 2 ó 3 primeras plazas de la clasificación de cada grupo de 6 ó 4 equipos de Primera B, (Los grupos se formarán en función de su número, como lo descrito en la 1ª fase y definido por la Junta directiva), después de sumados los bolos derribados en todas las jornadas de su grupo, pasan a formar parte de las Semifinales de la categoría Primera B en la 3ª fase.

35.3 - 3ª FASE :Semifinales. Categorías A y B.

Tanto los componentes de la categoría Primera A por su lado, como los de Primera B por el suyo, entran en un sorteo directo para formar 6 grupos de 3 equipos en Primera A y 4 grupos de 3 equipos en Primera B.

Las tiradas se realizarán en las boleras designadas por cada equipo, en el mismo orden en el que han salido en el sorteo descrito anteriormente, es decir el primer día en el pueblo salido en primer lugar, el segundo en el salido en 2º lugar, y el tercer día en el salido en tercer lugar.

Los 6 equipos que hayan ocupado la primera plaza de la clasificación de cada grupo de Primera A, después de sumados los bolos derribados en las 3 jornadas de su grupo, pasan a formar parte de la Final de la categoría Primera A, para la 4ª fase.

Los 4 equipos que hayan ocupado la primera plaza de la clasificación de cada grupo de Primera B, después de sumados los bolos derribados en las 3 jornadas de su grupo, pasan a formar parte de la Final de la categoría Primera B, para la 4ª fase.

35.4 - 4ª FASE :Finales. Categorías A y B.

Las tiradas finales de las categorías Primera A y B se celebrarán en el mismo día y en la misma bolera, la cual será definida por la Junta directiva con 6 semanas de antelación como mínimo.

Se comenzará por la categoría Primera B con el lanzamiento de las pruebas, a continuación la tirada a buena de esta categoría, seguidamente las pruebas de Primera A y finalmente la tirada a buena de éstos.

El orden de tirada de cada categoría se definirá por sorteo el mismo día de la final, siendo este orden el mismo para las pruebas que para la tirada a buena.

Artículo 36 - TIRADAS

36.1 - Orden de tirada de los equipos cada día.

Las tiradas se efectuarán el primer día en el mismo orden en el que han salido los equipos en el sorteo, comenzando por :

Primera jornada : 1º - El equipo salido en el nº 1 en el sorteo.
2º - El equipo salido en el nº 2 en el sorteo.

.....

6º - El equipo salido en el nº 6 en el sorteo.

Segunda jornada : 1º - El equipo salido en el nº 2 en el sorteo.
2º - El equipo salido en el nº 3 en el sorteo.

.....

6º - El equipo salido en el nº 1 en el sorteo.

Sexta jornada : 1º - El equipo salido en el nº 6 en el sorteo.
2º - El equipo salido en el nº 1 en el sorteo.

.....

6º - El equipo salido en el nº 5 en el sorteo.

Las fechas de tirada se fijarán en la asamblea general extraordinaria que a este efecto se celebrará, en la que además se efectuará el sorteo de la 1ª fase. (Previamente se habrá fijado el calendario en la asamblea general anual de noviembre).

36.2 - Normas de tirada del día

La tirada de cada día comenzará a las 11 horas de la mañana con la tirada de prueba, en ella todos los jugadores que lo deseen de cada equipo, con tarjeta de federado, podrán lanzar 3 bolas de prueba en el orden que quieran dentro de su equipo, los equipos seguirán el orden del capítulo 23.1.

Una vez finalizadas la pruebas de cada equipo, su capitán dará la alineación al juez-delegado de grupo, de forma que para las 12 horas deberán estar todos los jugadores anotados.

Cada equipo podrá alinear un máximo de 6 jugadores.

Se contabilizará la suma de bolos derribados por los 5 jugadores de cada equipo que más tengan cada día.

36.3 - Orden de tirada de los jugadores cada día.

Cada jugador lanzará 2 series de 3 bolas cada una con el siguiente orden:

- 1º - El jugador nº 1 del equipo nº1 lanza 3 bolas de la 1ª serie.
- 2º - El jugador nº 1 del equipo nº2 lanza 3 bolas de la 1ª serie.
-
- 6º - El jugador nº 1 del equipo nº6 lanza 3 bolas de la 1ª serie.
- 7º - El jugador nº 2 del equipo nº1 lanza 3 bolas de la 1ª serie.
- 8º - El jugador nº 2 del equipo nº2 lanza 3 bolas de la 1ª serie.
-
- 12º - El jugador nº 2 del equipo nº6 lanza 3 bolas de la 1ª serie.
-
-
- 35º - El jugador nº 6 del equipo nº5 lanza 3 bolas de la 1ª serie.
- 36º - El jugador nº 6 del equipo nº6 lanza 3 bolas de la 1ª serie.
- 37º - El jugador nº 1 del equipo nº1 lanza 3 bolas de la 2ª serie.
-
-
- 71º - El jugador nº 6 del equipo nº5 lanza 3 bolas de la 2ª serie.
- 72º - El jugador nº 6 del equipo nº6 lanza 3 bolas de la 2ª serie.

Si un jugador es llamado a tirar en el orden en el que ha sido anotado por su capitán y no estuviese presente, perderá la opción de tirar las 3 bolas de esa serie, sin derecho alguno a reclamación. En las fases 1ª, 2ª y 3ª, se permite la permuta del orden de jugadores dentro de su equipo en la primera serie, debiendo ser en la segunda serie el mismo orden de la primera.

Artículo 37 - PAREOS

Si al finalizar las jornadas de un grupo, en cualquiera de las fases y categorías, existiese empate en el nº de bolos derribados de la suma de todos los días de la fase, para dilucidar un puesto de clasificación para la fase siguiente, se deberá realizar una tirada de desempate entre los equipos pareados. Esta tirada será considerada a todos los efectos como una tirada nueva, por lo tanto cada equipo podrá realizar la alineación que decida, pudiendo cambiarla de la tirada anterior.

Las tiradas de pareo se realizarán en la misma bolera en la que se ha tirado la última jornada de esa fase, e inmediatamente a continuación de ésta.

Las tiradas de pareo se efectuarán con el lanzamiento de una serie de 3 bolas en el mismo orden que el descrito para esa última jornada de la fase.

Si persistiese el empate, se volverán a repetir tiradas de pareo en las mismas condiciones, hasta que éste se deshaga.

Las mismas consideraciones sirven para dilucidar empates en las tiradas finales.

Artículo 38 - BOLERAS

Cada equipo deberá designar al inscribirse una bolera para realizar las tiradas en la jornada en la que le corresponda.

Si la bolera no fuera cubierta, deberá además designar una cubierta de reserva, que sería utilizada en caso de mal tiempo. La decisión de cambiarse a la bolera reserva se efectuará el día de la tirada. La iniciativa partirá de juez-delegado, quien consultará a los capitanes de cada equipo del grupo.

Si alguna de las boleras designadas no estuviese en condiciones, se decidirá el cambio a otra bolera por consulta del juez-delegado a los capitanes de cada equipo. La bolera adonde se deberá ir será propuesta por el juez-delegado previa consulta a los capitanes

Bastará con mayoría simple de la consulta hecha a los capitanes para tomar la decisión; si hubiese empate de votos entre los capitanes de equipo, el voto del juez-delegado será de calidad.

XI.1.2 - REGLAMENTO TORNEO INTERPUEBLOS

CATEGORÍAS INFANTIL JUVENIL Y FÉMINA

Artículo 39 - INSCRIPCIONES

Se podrán inscribir equipos de los diferentes pueblos de Territorio Histórico de Álava y limítrofes sin limitación en número.

Cada equipo podrá federar a cuantos jugadores considere oportuno.

Podrán ser jugadores de las categorías:

Infantil : Jugadores con licencia de categoría Infantil.

Juvenil : Jugadores con licencia de categoría Juvenil o Infantil (Los infantiles que participen en Juvenil, no podrán hacerlo en su categoría).

Fémina : Jugadores con licencia de categoría Fémina o infantil fémina.

Para que un jugador pueda ser inscrito en un equipo, deberá cumplir con el requisito de estar en posesión de licencia deportiva de las categorías descritas.

Artículo 40 - CALENDARIO DE TIRADAS

El Campeonato Interpueblos se jugará en 2 fases:

1ª FASE : Eliminatoria. Para cada categoría.

2ª FASE : Finales. Para cada categoría.

40.1 - 1ª FASE : Eliminatoria . Para cada categoría.

Los participantes en esta fase, que son la totalidad de los inscritos en el campeonato, se agrupan por cada categoría en función de su pertenencia.

Dentro de cada categoría, por sorteo directo, se define el orden de tirada de la primera jornada de competición.

Esta primera fase se jugará durante 3 jornadas, en fines de semana.

Los equipos que hayan ocupado las 5 primeras plazas de la clasificación, después de sumados los bolos derribados en las 3 jornadas de su categoría, pasan a disputar la final de su categoría.

40.2 - 2ª FASE : Finales.

Las tiradas finales de las categorías Infantil, Juvenil y Fémina se celebrarán en el mismo día y en la misma bolera, la cual será designada por la Junta directiva con 6 semanas de antelación como mínimo.

Se comenzará por la categoría Juvenil, con el lanzamiento de las pruebas, a continuación la tirada a buena de esta categoría; seguidamente las pruebas de categoría Infantil seguida por su tirada a buena; después las pruebas de categoría Fémina y por último la tirada a buena de estas últimas.

El orden de tirada de cada categoría se definirá por sorteo el mismo día de la final, siendo este orden el mismo para las pruebas que para la tirada a buena.

Artículo 41- TIRADAS

41.1 - Orden de tirada de los equipos cada día.

Las tiradas se efectuarán el primer día en el mismo orden en el que han salido los equipos en el sorteo, comenzando por :

- Primera jornada :
- 1° - El equipo salido en el n° 1 en el sorteo.
 - 2° - El equipo salido en el n° 2 en el sorteo.
 -
 - 6° - El equipo salido en el n° 6 en el sorteo.
 -
 - n-1° - El equipo salido en el n° n-1 en el sorteo.
 - n° - El equipo salido en el n° n en el sorteo.
- Segunda jornada :
- 1° - El equipo que haga el $n° = (n° \text{ de inscritos}/3)+1$;
Si tomamos como ejemplo 24 equipos inscritos
 $n = (24/3)+1 = 9$
 - 2° - El equipo salido en el n° 10 en el sorteo.
 -
 - 16° - El equipo salido en el n° 24 en el sorteo.
 - 17° - El equipo salido en el n° 1 en el sorteo.
 -
 - 24° - El equipo salido en el n° 8 en el sorteo.
- Tercera jornada :
- 1° - El equipo que haga el $n° = 2*(n° \text{ de inscritos}/3)+1$;
Si tomamos como ejemplo 24 equipos inscritos
 $n = 2*(24/3)+1 = 17$
 - 2° - El equipo salido en el n° 18 en el sorteo.
 -
 - 8° - El equipo salido en el n° 24 en el sorteo.
 - 9° - El equipo salido en el n° 1 en el sorteo.
 -
 - 24° - El equipo salido en el n° 16 en el sorteo.

Las fechas de tirada se fijarán en la asamblea general extraordinaria que a este efecto se celebrará, en la que además se efectuará el sorteo de la 1ª fase. (Previamente se habrá fijado el calendario en la asamblea general anual de noviembre).

41.2 - Normas de tirada del día

La tirada de cada día comenzará a las 17 horas de la tarde; los equipos seguirán el orden del capítulo 41.1.

Antes de comenzar cada categoría, el capitán de cada equipo dará la alineación al delegado de grupo, de forma que para las 17 horas estarán todos los jugadores anotados.

Cada equipo podrá alinear un máximo de 3 jugadores cada día en las categorías Juvenil y Fémica y 2 en categoría Infantil.

Se contabilizará la suma de bolos derribados por todos los jugadores de cada equipo.

41.3 - Orden de tirada de los jugadores cada día.

Cada jugador lanzará 2 series de 3 bolas cada una, que para Juveniles será el siguiente orden:

- 1º - El jugador nº 1 del equipo nº1 lanza 3 bolas.
- 2º - El jugador nº 2 del equipo nº1 lanza 3 bolas.
- 3º - El jugador nº 3 del equipo nº1 lanza 3 bolas.
- 4º - El jugador nº 1 del equipo nº1 lanza 3 bolas.
- 5º - El jugador nº 2 del equipo nº1 lanza 3 bolas.
- 6º - El jugador nº 3 del equipo nº1 lanza 3 bolas.
- 7º - El jugador nº 1 del equipo nº2 lanza 3 bolas.
- 8º - El jugador nº 2 del equipo nº2 lanza 3 bolas.
- 9º - El jugador nº 3 del equipo nº2 lanza 3 bolas.
-
- nº - El jugador nº 1 del equipo nº n lanza 3 bolas.
- nº - El jugador nº 2 del equipo nº n lanza 3 bolas.
- nº - El jugador nº 3 del equipo nº n lanza 3 bolas.

Si un jugador es llamado a tirar cuando está anotado y no se presenta, se permite la permuta del orden de jugadores dentro de su equipo, pero si finaliza su tirada el resto de componentes y no está, perderá su opción a tirar sin derecho alguno de reclamación.

Artículo 42 - PAREOS

Si al finalizar las jornadas de su categoría, existiese empate en el nº de bolos derribados, de la suma de los 3 días de la 1ª fase, para dilucidar un puesto de clasificación para la fase final, se deberá realizar una tirada de desempate entre los equipos pareados. Esta tirada será considerada a todos los efectos como una tirada nueva, por lo tanto cada equipo podrá realizar la alineación que decida, pudiendo cambiarla de la tirada anterior.

Las tiradas de pareo se realizarán en la misma bolera en la que se ha tirado la última jornada de esa fase, e inmediatamente a continuación de ésta.

Las tiradas de pareo se efectuarán con el lanzamiento de una serie de 3 bolas en el mismo orden que el descrito para la última jornada.

Si persistiese el empate, se volverán a repetir tiradas de pareo en las mismas condiciones, hasta que éste se deshaga.

Las mismas consideraciones sirven para dilucidar empates en las tiradas finales.

Artículo 43 - BOLERAS

Las boleras para disputar tanto las jornadas de la 1ª fase como de la final de las categorías Juvenil, Infantil y Fémica, serán seleccionadas por la Junta directiva.

XI.2 - TORNEO DE LA AMISTAD

Artículo 44 - INSCRIPCIONES

Este Torneo se celebra con la participación de un equipo por cada una de las 8 modalidades que componen la Federación Alavesa de Bolos: Tres Tablones, Pasabolo, Palentino, Calva, Buralés, Bowling, Bola-toki y Alavés.

Cada equipo estará formado por 5 jugadores, pudiendo ser diferentes en cada modalidad y/o jornada.

El equipo se formará con miembros de la Junta Directiva de cada modalidad o jugadores designados por ella.

Artículo 45 - CALENDARIO

Las tiradas se celebrarán en 2 días designados por la Federación Alavesa de Bolos, así como el horario de cada día.

Artículo 46 - TIRADAS

Se realizará una tirada en cada una de las 8 modalidades por parte de todos los participantes, siguiendo en cada una de ellas las normas específicas de cada modalidad.

En la tirada que corresponde a esta Modalidad Alavesa, se lanzarán 2 series de tres bolas por jugador y equipo, lanzando todos los componentes de cada equipo seguidos uno detrás del otro, y volviendo a lanzar la segunda serie a continuación en el mismo orden de la primera.



Artículo 47 - CLASIFICACIÓN

En la tirada de cada modalidad se otorgarán 40 puntos al 1º clasificado individual, 39 al 2º, 38 al 3º,....., 2 al 39º y 1 al 40º clasificado.

Lo mismo ocurrirá con los equipos, pero se otorgarán 8 puntos al 1º clasificado.

En caso de empate en una jornada, se repartirán los puntos obtenidos entre los jugadores o equipos empatados a partes iguales.

La clasificación general se confeccionará con la suma de puntos obtenidos en las dos jornadas en cada uno de las 8 tiradas.

En caso de empate a puntos en la clasificación general, se tendrá en cuenta el nº de bolos derribados.

Artículo 48 - BOLERAS

Cada modalidad seleccionará la bolera en la que desea que se realice la tirada que le corresponde.

Cada modalidad deberá proporcionar las bolas y bolos necesarias para la celebración de la tirada en su bolera.

XI.3 - CAMPEONATO DE EUSKADI

Artículo 49 - INSCRIPCIONES

Este Torneo se celebra con la participación de equipos de los tres Territorios Históricos de la Comunidad Autónoma de Euskadi, pertenecientes a las modalidades: Alavesa e Hiru-txirlo.

Participan según lo acordado hasta la fecha:

- 3 equipos de Vizcaya
- 6 equipos de Guipúzcoa
- 7 equipos de Álava

Cada equipo estará formado por 5 jugadores, pudiendo ser diferentes en cada jornada.

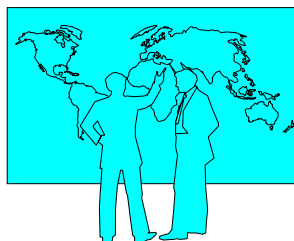
Cada Federación Territorial designará los equipos que la representan en este campeonato.

Representarán a la Federación Alavesa los 6 equipos finalistas de primera A del Torneo interpueblos de invierno, y, 1 equipo que determinará la Junta directiva de la Modalidad Alavesa de bolos.

Artículo 50 - CALENDARIO

Las tiradas se celebrarán en 4 días designados por la comisión conjunta de las modalidades de Hiru-txirlo y Alavesa, siendo en todo caso 2 días en boleras de la modalidad Alavesa y otros 2 días en boleras de la modalidad Hiru-txirlo.

Las tiradas serán en sábados, a las 5 de la tarde.



Artículo 51 - TIRADAS

Se realizará una tirada en cada una de las 4 boleras por parte de todos los participantes, siguiendo en cada una de ellas las normas específicas de cada modalidad.

En cada bolera comenzarán a tirar los equipos de casa. Se dispondrán los equipos de forma que todos roten por los puestos de tirada.

En cada tirada se lanzarán 2 series de 2 bolas por jugador y equipo, lanzando todos los componentes de cada equipo seguidos, uno detrás del otro.

En la primera serie tirarán todos los equipos seguidos, siguiendo el mismo orden en la 2ª serie.

Se podrá disponer libremente de las boleras y de los juegos de bolos y bolas para poder entrenarse, desde 3 horas antes del comienzo de la tirada oficial en cada bolera.

Artículo 52 - CLASIFICACIÓN

En la tirada de cada jornada se otorgarán 80 puntos al 1º clasificado individual, 79 al 2º, 78 al 3º,....., 2 al 79º y 1 al 80º clasificado.

Lo mismo ocurrirá con los equipos, pero se otorgarán 16 puntos al 1º clasificado.

En caso de empate en una jornada, se repartirán los puntos obtenidos entre los jugadores o equipos empatados, a partes iguales.

La clasificación general se confeccionará con la suma de puntos obtenidos en las cuatro jornadas .

En caso de empate a puntos en la clasificación general, se tendrá en cuenta el nº de bolos derribados. Si persistiese éste se lanzará un pareo, lanzando 2 bolas por jugador.

Artículo 53- BOLERAS

Cada modalidad seleccionará las boleras en las que desea que se realice la tirada que le corresponde.

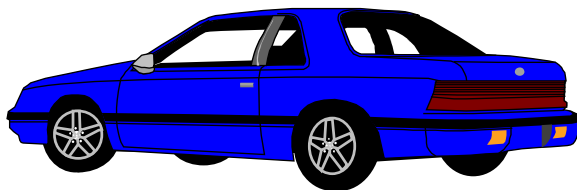
Cada modalidad deberá proporcionar las bolas y bolos necesarias para la celebración de la tirada en su bolera.

Artículo 54 - DELEGADOS

Cada Federación Territorial nombrará un delegado, que tendrá como misión el representar a los equipos de su territorio en las reuniones de organización de cada temporada.

El delegado será el representante de sus equipos en todo tipo de decisión tanto organizativa, como reglamentaria.

Las decisiones de la junta de los tres delegados serán inapelables para este campeonato.



XI.4.1 - REGLAMENTO TORNEO DIPUTACIÓN FORAL

CATEGORÍA PRIMERA

Artículo 55 - INSCRIPCIONES

Las condiciones de inscripción serán idénticas a las del Torneo Interpueblos, que se han definido en el Artículo 34.

Se podrán rehacer los equipos A,B,C.... que cada pueblo tenía en el Torneo Interpueblos, para ampliar o reducir su número en este campeonato, pudiendo pasarse jugadores de un equipo a otro previa solicitud de tarjeta en la Federación.

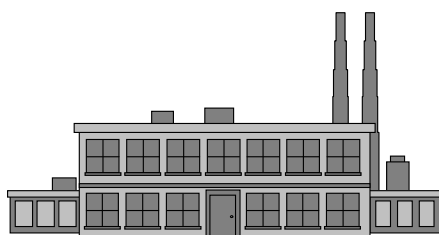
Artículo 56 - CALENDARIO DE TIRADAS

El Torneo Diputación Foral se jugará en 3 fases:

1ª FASE : Eliminatoria.

2ª FASE : Semifinales.

3ª FASE : Final.



56.1 - 1ª FASE : Eliminatoria.

Los participantes en esta fase, que son la totalidad de los inscritos en el campeonato, entran en un sorteo directo, donde se define el orden de tirada de la primera jornada de competición, y el encuadramiento en un grupo de 6 equipos.

Se harán grupos de 6 equipos con todos los inscritos, con el resto si no son múltiplos de 6 se harán grupos de 5 equipos, quitando uno a los grupos precedentes, de manera que pudiera haber un máximo de 5 grupos de 5 equipos.

Esta primera fase se jugará durante 2 jornadas en fines de semana.

Los equipos que hayan ocupado las 2 primeras plazas de la clasificación de cada grupo, después de sumados los bolos derribados en las 2 jornadas, pasan a disputar la semifinal .

56.2 - 2ª FASE :Semifinales.

Todos los clasificados de la eliminatoria anterior entran en un sorteo directo para formar 2 grupos de la mitad de los equipos en cada uno.

Esta segunda fase se jugará en una sola jornada.

Los 5 equipos que hayan ocupado las primeras plazas de la clasificación de cada uno de los 2 grupos de semifinal pasan a formar parte de la Final , para la 3ª fase.

56.3 - 3ª FASE :Finales.

Las tirada final se celebrará en un día y en una bolera, la cual será definida por la Junta directiva con 4 semanas de antelación como mínimo.

El orden de tirada de cada categoría se definirá por sorteo el mismo día de la final, siendo este orden el mismo para las pruebas que para la tirada a buena.

Artículo 57 - TIRADAS

57.1 - Orden de tirada de los equipos en la 1ª fase.

Las tiradas se efectuarán el primer día en el mismo orden en el que han salido los equipos en el sorteo, comenzando por :

- Primera jornada : 1º - El equipo salido en el nº 1 en el sorteo.
2º - El equipo salido en el nº 2 en el sorteo.
.....
6º - El equipo salido en el nº 6 en el sorteo.
- Segunda jornada : 1º - El equipo salido en el nº 3 en el sorteo.
2º - El equipo salido en el nº 4 en el sorteo.
.....
5º - El equipo salido en el nº 1 en el sorteo.
6º - El equipo salido en el nº 2 en el sorteo.
- Tercera jornada : 1º - El equipo salido en el nº 5 en el sorteo.
2º - El equipo salido en el nº 6 en el sorteo.
.....
5º - El equipo salido en el nº 3 en el sorteo.
6º - El equipo salido en el nº 4 en el sorteo.

Las fechas de tirada se fijarán en la asamblea general extraordinaria que a este efecto se celebrará, en la que además se efectuará el sorteo de la 1ª fase. (Previamente se habrá fijado el calendario en la asamblea general anual de noviembre).

57.2 - Orden de tirada de los equipos en la 2ª fase.

Las tiradas se efectuarán en el mismo orden en el que han salido los equipos en el sorteo, comenzando por :

- Primera jornada : 1º - El equipo salido en el nº 1 en el sorteo.
2º - El equipo salido en el nº 2 en el sorteo.
.....
6º - El equipo salido en el nº 6 en el sorteo.
.....
n-1 - El equipo salido en el nº -1 en el sorteo.
nº - El equipo salido en el nº n en el sorteo.

Las fechas de tirada se fijarán en la asamblea general extraordinaria.

57.3 - Normas de tirada del día

La tirada de cada día comenzará a las 19 horas de la tarde con las bolas de prueba; en ella todos los jugadores que lo deseen de cada equipo, con tarjeta de federado, podrán lanzar 3 bolas de prueba en el orden que quieran dentro de su equipo; los equipos seguirán el orden del capítulo 36.1.

Una vez finalizadas la pruebas de cada equipo, su capitán dará la alineación al juez-delegado de grupo, de forma que para las 20 horas deberán estar todos los jugadores anotados.

Cada equipo podrá alinear un máximo de 6 jugadores.

Se contabilizará la suma de bolos derribados por los 5 jugadores de cada equipo que más tengan cada día.

57.4 - Orden de tirada de los jugadores cada día.

Las condiciones de tirada serán idénticas a las del Torneo Interpueblos que se han definido en el Artículo 36.3.

Artículo 58 - PAREOS

Las condiciones para los pareos serán idénticas a las del Torneo Interpueblos que se han definido en el Artículo 37.

Artículo 59 - BOLERAS

Las boleras para disputar las jornadas de la 1ª fase, así como el orden de tirada en cada una de las semifinales, serán seleccionadas por sorteo durante la asamblea general extraordinaria que a este efecto se celebrará.

Entrarán en este sorteo todas las boleras de Álava que estén cubiertas, tengan luz y estén en condiciones de uso en ese momento. Correrá a cargo de la Junta directiva la validación de estas boleras.

Las boleras para las 2 semifinales y para la final serán definidas por la Junta directiva.

XI.4.2 - REGLAMENTO TORNEO DIPUTACIÓN FORAL

CATEGORÍAS INFANTIL JUVENIL Y FÉMINA

Artículo 60 - INSCRIPCIONES

Las condiciones de inscripción serán idénticas a las del Torneo Interpueblos que se han definido en el Artículo 39.

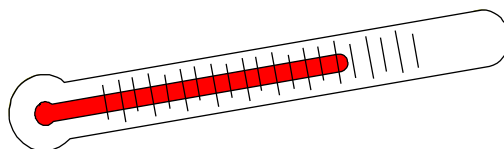
Se podrán rehacer los equipos que cada pueblo tenía en el Torneo Interpueblos, pudiendo pasarse jugadores de un equipo a otro, previa solicitud de cambio en la Federación.

Artículo 61 - CALENDARIO DE TIRADAS

El Torneo Diputación Foral se jugará en 2 fases:

1ª FASE : Eliminatoria Para cada categoría.

2ª FASE : Finales. Para cada categoría.



61.1 - 1ª FASE : Eliminatoria Para cada categoría.

Los participantes en esta fase, que son la totalidad de los inscritos en el campeonato, se agrupan por cada categoría en función de su pertenencia.

Dentro de cada categoría por sorteo directo se define el orden de tirada de la primera jornada de competición.

Esta primera fase se jugará durante 2 jornadas en fines de semana.

Los equipos que hayan ocupado las 5 primeras plazas de la clasificación, después de sumados los bolos derribados en las 2 jornadas de su categoría, pasan a disputar la final de su categoría.

61.2 - 2ª FASE : Finales.

Las tiradas finales de las categorías Infantil, Juvenil y Fémica se celebrarán en el mismo día y en la misma bolera, la cual será definida por la Junta directiva con 4 semanas de antelación como mínimo.

Se comenzará por la categoría Juvenil con el lanzamiento de las pruebas; a continuación la tirada a buena de esta categoría; seguidamente las pruebas de categoría Infantil, seguida por su tirada a buena; después las pruebas de categoría Fémica, y por último la tirada a buena de estas últimas.

El orden de tirada de cada categoría se definirá por sorteo el mismo día de la final, siendo este orden el mismo para las pruebas que para la tirada a buena.

Artículo 62 - TIRADAS

62.1 - Orden de tirada de los equipos cada día.

Las tiradas se efectuarán el primer día en el mismo orden en el que han salido los equipos en el sorteo, comenzando por :

- Primera jornada : 1º - El equipo salido en el nº 1 en el sorteo.
 2º - El equipo salido en el nº 2 en el sorteo.

 n-1º - El equipo salido en el nº n-1 en el sorteo.
 nº - El equipo salido en el nº n en el sorteo.
- Segunda jornada : 1º - El equipo salido en el nº n en el sorteo.
 2º - El equipo salido en el nº n-1 en el sorteo.

 n-1º - El equipo salido en el nº 2 en el sorteo.
 nº - El equipo salido en el nº 1 en el sorteo.

Las fechas de tirada se fijarán en la asamblea general extraordinaria que a este efecto se celebrará, en la que además se efectuará el sorteo de la 1ª fase. (Previamente se habrá fijado el calendario en la asamblea general anual de noviembre).

62.2 - Normas de tirada del día

La tirada de cada día comenzará a las 11 horas de la mañana, los equipos seguirán el orden del capítulo 62.1.

Antes de comenzar cada categoría, el capitán de cada equipo dará la alineación al juez-delegado de grupo, de forma que para las 11 horas deberán estar todos los jugadores anotados.

Cada equipo podrá alinear un máximo de 3 jugadores cada día en las categorías Juvenil y Fémica y 2 en categoría Infantil.

Se contabilizará la suma de bolos derribados por todos los jugadores de cada equipo.

62.3 - Orden de tirada de los jugadores cada día.

El orden de tirada será idéntico al del Torneo Interpueblos que se ha definido en el Artículo 41.3.

Artículo 63 - PAREOS

Las condiciones de los pareos serán idénticas a las del Torneo Interpueblos que se ha definido en el Artículo 42.

Artículo 64 - BOLERAS

Las boleras para disputar, tanto las jornadas de la 1ª fase como de la final de las categorías Juvenil, Infantil y Fémica, serán seleccionadas por la Junta directiva.

Capítulo XII -- LIGUILLA

Se denomina Liguilla al sistema de juego que se desarrolla en varias jornadas. La clasificación para la fase siguiente (semifinal o final), se efectúa cada día, pasando a esa fase los primeros clasificados que correspondan de cada tirada.

Artículo 65°

65.1 CONDICIONES

Los equipos serán 2, 4 ó 5 jugadores, no pudiendo ser cambiado ninguno de sus componentes inscritos, salvo en caso de enfermedad grave y previo justificante médico. Para la liguilla Alavesa, cuando esto ocurra, el cambio será obligado para todo lo que reste de temporada.

Para poder participar en una de estas liguillas, es condición indispensable poseer licencia específica para ellos (excepto para la Exhibición Fiestas Virgen Blanca) la cual además del nº de federado, lleva el registro para los campeonatos, bien individual o bien del equipo correspondiente. Las categorías infantil, juvenil y fémica, por el mero hecho de estar federados, pueden participar en los campeonatos pero dentro de su categoría; para participar en otra categoría debe poseer licencia específica.

65.2 TIRADA

El orden de lanzamiento en cada tirada se definirá por sorteo.

Cuando un jugador es llamado a tirar, bien individual o por equipo y no se presenta al lanzamiento, se considerará descalificado, no pudiendo realizar su tirada con posterioridad a este hecho en esa serie. Sí podrá realizar el lanzamiento de las bolas que le correspondan en las series siguientes.

Para la clasificación se considerará la suma de los bolos derribados, tanto para los individuales como para los equipos.

65.3 PAREOS

Cuando exista un empate para dilucidar un puesto en la clasificación entre 2 o más tiradores o equipos, se procederá al lanzamiento de una tirada de pareo. Para ello será lanzada la misma cantidad de bolas que en la tirada y se contabilizará de la misma manera.

En el caso de empate entre dos o más grupos de clasificación, se comenzará por dilucidar los de los últimos puestos y se finalizará con los de los primeros.

65.4 FECHAS Y HORAS

Las fechas y horas de cada tirada se indicarán en el calendario deportivo que la Modalidad Alavesa de Bolos confeccionará, fijará y aprobará en su Asamblea General Ordinaria, con al menos un mes de antelación, al comienzo del primer campeonato del año natural.

Capítulo XII.1 -- REGLAMENTO DE LA LIGUILLA ALAVESA

Este campeonato se celebrará para las categorías Infantil, Juvenil, Fémima y Primera en individual y para Primera en equipos.

Artículo 66° - PARTICIPANTES

Podrán participar equipos compuestos por 4 jugadores de categoría primera, que estén federados y que estén inscritos en los campeonatos de Vitoria en el año en curso.

Si alguno de los componentes no puede participar, podrá ser sustituido por otro jugador si no ha comenzado el torneo para ese equipo y solo por causa justificada. Este equipo jugará todos los campeonatos de la temporada, no pudiendo el jugador sustituido retornar al equipo.

Artículo 67° - REGLAMENTO DE LA TIRADA

Todos los equipos inscritos entrarán en un sorteo para formar 2 grupos, tirando 2 días cada grupo y en días alternos.

No habrá lanzamiento de bolas de prueba.

Se comenzará la tirada buena lanzando en primer lugar tres bolas cada uno de los componentes del equipo. Seguidamente se vuelven a lanzar tres bolas cada jugador, en el mismo orden.

Cualquier jugador que se presentase ante el juez una vez comenzada la tirada podrá incorporarse al juego en la fase en que se encuentre, no pudiendo recuperar las opciones perdidas.

VOLVER LA BOLA: en la final no podrá volver la bola ninguno de los componentes de los equipos finalistas, teniendo que hacerlo una persona neutral. Si no hubiera ninguna persona que cumpla estos requisitos, la mesa podrá autorizar a alguno de los componentes de estos equipos.

Artículo 68° - CLASIFICACIÓN PARA LA FINAL

Se clasificarán para la final los 5 equipos que más bolos derriben en cada uno de los 4 días de tirada.

Los ya clasificados el primer día, pueden tirar el segundo día pero no quitarán puesto a los aún no clasificados.

En la tirada de este 2º día podrán participar aquellos equipos que no lo hicieron el primer día.

La clasificación individual se efectuará con la mismas condiciones descritas anteriormente para los equipos.

Artículo 69° - PAREOS

En caso de que existan pareos para ocupar las 5 plazas, tanto del primer como del segundo día, se tirarán pareos de 3 bolas cada jugador, en el mismo orden en que se han realizado las tiradas.

Capítulo XII.2 -- EXHIBICIÓN FIESTAS VIRGEN BLANCA

Este campeonato se celebrará para las categorías Infantil, Juvenil, Fémica y Primera en individual y en equipos.

Artículo 70° - PARTICIPANTES

Todo jugador en poder de la licencia de federado del año en curso.

Podrán participar equipos compuestos por :

INFANTIL : Equipos de 2 jugadores

JUVENIL : Equipos de 3 jugadores

FÉMICA : Equipos de 3 jugadoras

PRIMERA : Equipos de 5 jugadores

Si alguno de los componentes inscritos no puede participar, podrá ser sustituido por otro jugador, si no ha comenzado el torneo para ese equipo.

Artículo 71° - REGLAMENTO DE LA TIRADA

Todos los equipos inscritos entrarán en un sorteo para formar 4 grupos, tirando 1 día cada grupo. Las tiradas eliminatorias serán los días 5, 6, 7 y 8 de Agosto.

No habrá lanzamiento de bolas de prueba.

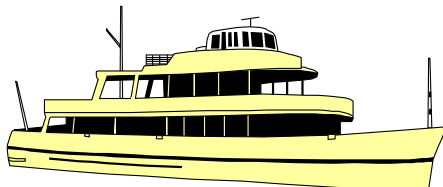
Se comenzará la tirada buena lanzando en primer lugar tres bolas cada uno de los componentes del equipo. Seguidamente vuelve a lanzar tres bolas cada jugador en el mismo orden.

Cualquier jugador que se presentase ante el juez una vez comenzada la tirada podrá incorporarse al juego en la fase en que se encuentre, no pudiendo recuperar las opciones perdidas.

VOLVER LA BOLA: en la final no podrá volver la bola ninguno de los componentes de los equipos finalistas, teniendo que hacerlo una persona neutral. Si no hubiera ninguna persona que cumpla estos requisitos, la mesa podrá autorizar a alguno de los componentes de estos equipos.

Artículo 72° - CLASIFICACIÓN PARA LA FINAL

Se clasificarán para la final, el equipo de cada categoría Infantil, Juvenil y Fémica y 2 equipos de Primera, que más bolos derriben en cada uno de los 4 días de tirada.



Artículo 73° - PAREOS

En caso de que existan pareos para ocupar las 5 plazas, tanto del primer como del segundo día, se tirarán pareos de 3 bolas cada jugador, en el mismo orden en el que se han realizado las tiradas.

Capítulo XII.3 -- CAMPEONATO DE OTOÑO POR PAREJAS

Artículo 74° - PARTICIPANTES

Podrán participar equipos compuestos por 2 jugadores de categoría primera, que estén federados y que estén inscritos en los campeonatos de Vitoria en el año en curso.

Si alguno de los componentes no puede participar, podrá ser sustituido por otro jugador si no ha comenzado el torneo para esa pareja. Si ya hubiese comenzado, solamente podrá ser sustituido en el caso de enfermedad grave y previa presentación de un certificado médico.

Artículo 75° - REGLAMENTO DE LA TIRADA

Todas las parejas inscritas entrarán en un sorteo para formar grupos de cuatro parejas, y serán divididos en 3 días diferentes.

Cada jugador podrá tirar 2 bolas de prueba. Comenzando por la pareja 1ª del primer grupo, luego la 2ª, después la 3ª y por último la 4ª.

Una vez tiradas la pruebas, se comenzará la tirada a buena, lanzando en primer lugar 3 bolas cada uno de los componentes de la 1ª pareja, después los de la 2ª, a continuación los de la 3ª y por último los de la 4ª, de ese mismo grupo. Seguidamente vuelve a lanzar otras tres bolas cada jugador, lanzando en primer lugar la 2ª pareja, luego la 3ª, a continuación la 4ª y finalmente la 1ª.

Cualquier jugador que se presentase ante el juez una vez comenzada la tirada podrá incorporarse al juego en la fase en que se encuentre, no pudiendo recuperar las opciones perdidas. Es decir, que si no está presente antes de comenzar la tirada a buena, ya no podrá lanzar las pruebas; si no está cuando debe tirar las tres primeras bolas, pierde las pruebas y estas 3 bolas; y si no está cuando debe tirar las 3 últimas bolas, ya no puede lanzar ninguna.

Artículo 76° - CLASIFICACIÓN PARA SEMIFINALES

Se clasificarán para la siguiente fase, es decir para semifinales 2 parejas:

- La pareja que quede en primer lugar una vez finalizada la tirada descrita en el apartado anterior.
- La pareja que quede en primer lugar una vez finalizada una segunda tirada en la que participan las 3 parejas clasificadas en 2º, 3º y 4º lugar. En esta segunda tirada podrán incorporarse aquellos jugadores que no han llegado a la primera, pudiendo hacerlo al igual que en la primera en la fase en que se encuentre, como se ha descrito en el apartado anterior.

Artículo 77° - PAREOS

En caso de que existan pareos en el primer puesto, tanto de la 1ª como de la 2ª tirada, lanzarán 3 bolas cada jugador, en el mismo orden en que se han realizado las tiradas.

Capítulo XIII -- JUEGO LIBRE

Además de los tres sistemas de juego oficial, existen otros sistemas de juego libre; para participar en ellos no es preciso disponer de licencia de federado.

Artículo 78° -- PARTIDA

Se denomina así al juego que se realiza entre 2 grupos de igual número de jugadores.

Cada jugador lanza 2 ó 3 bolas, según el acuerdo previo, comenzando por un equipo y lanzando todos sus componentes seguidos. Después lanzan los componentes del segundo equipo.

El equipo que más bolos haya derribado en cada vuelta se anota un punto.

Ganará aquel equipo que llegue en primer lugar al nº de puntos que se ha acordado con antelación.

Artículo 79°

Cuando exista un empate en la clasificación, se procederá al lanzamiento de una tirada de pareo. Para ello será lanzada la misma cantidad de bolas que en la tirada y se contabilizará de la misma manera.

Artículo 80° -- PASADA

Se denomina así al juego que se realiza entre un número ilimitado de jugadores.

Cada jugador lanza 2 bolas, si los participantes son menos de 20, y 1 si son más, comenzando por uno cualquiera, lanzando todos los participantes seguidos. Ganará aquel jugador que más bolos derribe en la tirada.

Artículo 81°

Cuando exista un empate, se procederá al lanzamiento de una tirada de pareo entre los jugadores que más bolos han derribado. Para ello será lanzada la misma cantidad de bolas que en la tirada, pero comenzando por el jugador último que ha empatado, siguiendo en orden inverso hasta llegar al primero que lanzó y tiene pareo.

En el caso en que persista el empate, se seguirán tirando pareos con los jugadores que hayan vuelto a empatar, hasta dilucidar quién gana la pasada.

Artículo 82°

El jugador que gana la pasada está obligado a tirar el primero en la pasada siguiente y a volver las bolas de esa pasada.

Capítulo XIV -- DISPOSICIONES

Quedan derogadas todas las ediciones anteriores del reglamento de "BOLO ALAVÉS", y cuantas normas y disposiciones contravengan el presente Reglamento.

El presente reglamento entrará en vigor una vez aprobado por la Asamblea General de la Modalidad Alavesa de Bolos.

El presente reglamento de BOLO ALAVÉS consta de 82 artículos aprobados por la Asamblea General de la Federación Alavesa de Bolos en sesión extraordinaria de fecha 26 de Septiembre de 1995.

En Vitoria-Gasteiz a 26 de Noviembre de 1995.

Por la Modalidad Alavesa de Bolos

Vº Bº del Presidente:

Vº Bº del Secretario:

Fdo.: Elías Isasi Abascal

Fdo.: Vicente Martín Alonso

Por la Federación Alavesa de Bolos

Vº Bº del Presidente:

Vº Bº del Secretario:

Fdo.: Isidro López de Arechavaleta

Fdo.: Vicente Martín Alonso

Por la Federación Vasca de Bolos

Vº Bº del Presidente:

Vº Bº del Secretario:

Fdo.: Ricardo Arrieta Martínez

Fdo.: Ángel Loza Berasategui

ANEXO I -- VOCABULARIO

Se recoge en este anexo el vocabulario que se usa habitualmente en la bolera, relativo a las distintas clases de jugadas, y que se mantiene entre nuestras gentes desde inmemoriales generaciones, y que es :

PIQUE El punto en el que hace su primer contacto la bola después de ser lanzada por el jugador.

MORRA La bola con Pique en la misma punta de la tabla.

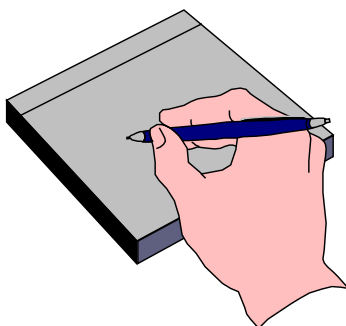
ZULA La bola que no ha derribado ningún bolo válido.

RAPERA La bola que hace el recorrido por toda la tabla, pasando muy cerca del cantón, pero sin tirarlo.

DEJADA La bola lanzada más despacio de lo normal.

TOCADA La bola lanzada con efecto. También llamada trabajada.

DE RETRUEQUE El bolo derribado por el cantón, después que éste haya chocado con la defensa del fondo.



A CACHETE Cuando el cantón lanzado por la bola sale despedido por el aire y derriba otro bolo.

COMO LOS MOZOS Cuando el cantón lanzado por la bola sale despedido por el aire y choca con la defensa del fondo, dando un fuerte golpe.

A CANTÓN Se dice de la apuesta sobre si se derriba el cantón como mínimo.

A UNO Y DOS Es la apuesta sobre si se derriban 2 bolos de un lanzamiento; si cae 1 bolo se considera empate, si es zula pierde.

A DOS FIJOS Apuesta a derribar 2 bolos como mínimo.

BOLO ALANTE NO Se dice del lanzamiento de la bola que no derriba ningún bolo en su recorrido hacia adelante.

BORATERO Es el encargado del juego cuando se juega a pasada.

AL BRAZO Se denomina así a la partida entre dos jugadores. Se desarrolla lanzando una bola cada jugador de forma alternativa, siendo primero en lanzar una vez cada uno. El que más bolos derribe en cada bola tirada se anota un punto.

PARTIDA Se juega entre dos grupos de igual número de componentes. Cada jugador lanza 2 ó 3 bolas, sumándose los bolos derribados por cada grupo y sumando un punto aquel que más haya derribado.

CABRAS Cuando el grupo que ha jugado una partida y ha perdido, se juegan la eliminación de la mitad de sus componentes, dando por perdedor a la otra mitad.

RECABRA Cuando los jugadores que han perdido las cabras juegan entre sí para que quede un solo perdedor, a una sola tirada.

PASADA Se denomina así a la partida en que cada tirador juega para sí mismo, lanzando cada uno 1 bola si los participantes son más de 20, y 2 bolas si son menos. Ganará el que más bolos haya derribado. Si hubiese empate entre algunos jugadores, se desempatará lanzando las mismas bolas que se han hecho en la pasada, pero en orden inverso al realizado anteriormente, ganando el que finalmente tire más bolos.

VA CERRADA Cuando un jugador lanza la bola diciendo "va cerrada", indica que comienza la pasada, no pudiendo participar nada más que los presentes hasta ese momento.



Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a _____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a _____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a _____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a _____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a _____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a _____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a
____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a
____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a
____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a
____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a
____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a
____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a _____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a _____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a _____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a _____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a _____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

Artículo N° _____ Modificado en asamblea general de la M. A. de Bolos de fecha : a _____ de _____ del año _____

Nueva redacción: _____

