

# *NORMATIVA COMPETICIÓN DE PETANCA*

Septiembre 2024



*competiciones@femaddi.org*

*FEMADDI | Avda. Salas de los Infantes, 1. 28034*

## Índice de la normativa

Artículo 1	Objeto.	3
Artículo 2	Condiciones de participación.	3
Artículo 3	Inscripciones.	3
Artículo 4	Cuotas de Inscripción en la competición.	5
Artículo 5	Niveles de juego.	5
Artículo 6	Formato de la Competición por Equipos.	6
Artículo 7	Sistema de puntuación de Liga de Petanca.	7
Artículo 8	Disputa de una Jornada	7
Artículo 9	Puntuación de Ética Deportiva.	8
CONSIDERACIONES TECNICAS		10
Artículo 10	El terreno de juego	10
Artículo 11	Bolas y boliches	10
Artículo 12	Circunferencia de lanzamiento	11
Artículo 13	Inicio del juego	11
Artículo 14	Lanzamiento del boliche	12
Artículo 15	Anulación del boliche en una jugada	13
Artículo 16	Desplazamiento de obstáculos	13
Artículo 17	Bolicho tapado o desplazado	14
Artículo 18	Cambio de bolicho o de bolas	14
Artículo 19	En caso de bolicho nulo	15
Artículo 20	Colocación de bolicho parado o frenado	15
Artículo 21	Lanzamiento de la primera bola y siguientes	15
Artículo 22	Bola nula	16
Artículo 23	Bola parada	16
Artículo 24	Bola desplazada	17

Artículo 25	Actitud de los jugadores y público	17
Artículo 26	Tiempo autorizado por bola para jugar	18
Artículo 27	Jugador que juega una bola distinta a la suya	18
Artículo 28	Bola jugada contrariamente a las normas	18
Artículo 29	Levantamiento momentáneo de bolas y obstáculos	19
Artículo 30	Medición de puntos	19
Artículo 31	Bolas levantadas	19
Artículo 32	Desplazamiento de bolas o boliche durante una medición	20
Artículo 33	Bolas a igual distancia del boliche	20
Artículo 34	Cuerpo extraño adherido a la bola o boliche	20
Artículo 35	Reclamaciones	20
Artículo 36	Penalizaciones por ausencias de equipos o jugadores	21
Artículo 37	Presentación de los jugadores ausentes	21
Artículo 38	Sustitución de un jugador	22
Artículo 39	Sanciones	22
Artículo 40	Inclemencias	22
Artículo 41	Incorrecciones	22

## Artículo 1 Objeto.

Establecer unas normas generales de funcionamiento de las competiciones de Liga de la modalidad de *Petanca* organizados por FEMADDI.

## Artículo 2 Condiciones de participación.

1. Los equipos participantes deberán pertenecer a una Entidad Deportiva estable (Club, Sección o Agrupación Deportiva) y estar registrados como tales en la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid.
2. Los equipos estarán compuestos por **deportistas con discapacidad intelectual**. Con carácter previo a la obtención de la Licencia Federativa deberá certificarse tal circunstancia ante la federación y, será acreditado mediante la presentación del certificado en el momento de la creación de la Licencia Federativa.
3. También podrán participar **deportistas con parálisis cerebral**, aunque no presenten discapacidad intelectual siempre que tengan tramitada su licencia con la Federación de Parálisis Cerebral de Madrid (acuerdo de colaboración para la participación de deportistas con PC). Estos deportistas tendrán una licencia especial que tramitará FEMADDI una vez se haya presentado la licencia de la FMDPC.
4. En caso de presentar el deportista los dos tipos de discapacidad, intelectual y parálisis cerebral, la licencia a tramitar siempre será la de FEMADDI.
5. Cada equipo o deportista individual deberán tramitar y presentar la documentación necesaria en los plazos establecidos. Aquellos equipos o deportistas individuales que **no cumplan los plazos** podrán ser excluidos de la competición.

## Artículo 3 Inscripciones.

1. **Plazo oficial de inscripción:** Habrá dos períodos oficiales de inscripción. El primero de ellos será de renovación de equipos que compitieron la temporada anterior. Que será desde la finalización de la temporada hasta el 31 de julio. Y un segundo plazo de inscripción para equipos nuevos en la competición, que no compitieron la temporada anterior. Esta segunda inscripción, empezará en el mes de septiembre y terminará el último viernes del mes.

2. La competición se disputará en tres modalidades: Tripletas (equipos), dupletas e individual.
3. Para la inscripción en la competición se realizará a través de la plataforma de licencias de la Federación<sup>1</sup>. En ella se inscribirá a los de equipos (tripletas o dupletas) o deportistas individuales participantes y se tramitará las licencias de los deportistas que lo componen.
4. Una vez transcurrido dicho plazo, los equipos de tripletas sólo podrán dar de alta nuevos jugadores una vez se celebre la primera jornada de Liga.
5. La fecha límite para dar altas de nuevos jugadores en los equipos de tripletas será **cuando el equipo ya haya disputado dos jornadas de liga**. Una vez celebrada la segunda jornada por el equipo no se podrán inscribirse nuevos jugadores.
6. Para que un jugador pueda participar en una jornada de Liga, el club deportivo deberá inscribirle **48 horas antes de la celebración de la jornada**. Fuera de ese plazo, las altas se tramitarán para la siguiente jornada.
7. En la competición por equipos de tripletas, éstos estarán formados por un mínimo de **3** deportistas y un máximo de **6** deportistas.
8. Los equipos de tripletas serán mixtos, sin importar el número de deportistas de cada sexo que haya en cada equipo. Pudiendo ser todos masculinos o todos femeninos si se diera el caso.
9. En la competición de dupletas, deberán estar obligatoriamente formada por **2 deportistas**, no pudiendo tenerse reservas. En el caso de que un equipo de dupletas sufra una baja, el deportista podrá ser sustituido por otro siempre que **queden por jugarse mas de una jornada de liga**.
10. Todos los clubes deportivos participantes deberán tramitar, al menos, una **licencia de técnico**. Los técnicos podrán ejercer sus funciones en varios equipos diferentes. En estos casos, en el que un club tiene más de un equipo, el club deportivo deberá tener tramitada, obligatoriamente, otra licencia de técnico o delegado.
11. Una misma entidad deportiva puede inscribir uno o más equipos en la competición. En ese caso, para poder diferenciarlos, deberán añadirse letras (A, B, C...), números (1, 2, 3...) o diferentes “nombres de guerra” a la denominación de cada equipo.

---

<sup>1</sup> <https://femaddi.playoffinformatica.com/>

12. Para poder participar en la competición el Club Deportivo del equipo correspondiente **deberá estar al corriente de pagos** con respecto a la temporada anterior o tener un plan pactado con la Federación para abonar las cuotas pendientes.

#### Artículo 4 Cuotas de Inscripción en la competición.

1. Para participar en la competición de la Liga de Petanca se deberá abonar la cuota inscripción por cada equipo (tripleta o dupleta) inscrito en la competición.
2. Para la competición individual, sólo será necesario tramitar la licencia federativa del deportista.
3. Esta cuota de inscripción será publicada en la página web y en la plataforma de gestión de licencias se verá reflejada a la hora de realizar la inscripción de un equipo en la competición.
4. El pago de esta inscripción por equipo a través de un Club Deportivo permite jugar el Campeonato de Liga. Dicho pago, deberá realizarse mediante **una única transferencia o domiciliación bancaria** antes del comienzo de la temporada.

#### Artículo 5 Niveles de juego.

1. Existirán tres niveles de juego en función del grado de habilidad de los deportistas en la práctica del deporte.
2. Para enmarcar a cada deportista en el nivel de juego correspondiente se tendrá en cuenta las necesidades de apoyo requeridas por el deportista.
3. Nivel de **HABILIDADES DEPORTIVAS**: Entrarán en este nivel todos aquellos deportistas que necesiten la asistencia constate de un auxiliar para lanzar y que les cuesta entender las diferentes situaciones estratégicas del juego.
4. Nivel de **COMPETICIÓN ADAPTADA**: Entrarán en este nivel todos aquellos deportistas que, si bien entiende las diferentes situaciones estratégicas del juego, sin embargo, necesitan asistencia de un auxiliar para lanzar a diferentes distancias.
5. Nivel de **COMPETICIÓN DEPORTIVA**: Entrarán en este nivel todos aquellos deportistas que entiende las diferentes situaciones estratégicas del juego, que son capaces de lanzar la bola a diferentes distancias por si mismos sin ayuda.

6. En la competición por equipos (tripletas) o parejas (dupletas), los equipos deberán estar formados por jugadores del nivel correspondiente. Es decir, si el equipo compite en Competición Adaptada sus jugadores deberán corresponder a este nivel.
7. Se permitirán las siguientes licencias para la composición de los equipos en cuanto al nivel de los jugadores en la competición de tripletas:
  1. COMPETICIÓN Deportiva: Participarán en este nivel todos los equipos que no cumplan la condición del punto 2.
  2. Competición ADAPTADA: Se permitirá que 1 de cada 3 jugadores puedan ser de nivel de Competición Deportiva. Si hubiera más de esta ratio el equipo tendrá que competir en el grupo de Competición Deportiva.
  3. HABILIDADES Deportivas: Sólo podrán participar jugadores de ese nivel.

## **Artículo 6 Formato de la Competición por Equipos.**

1. Una vez finalizado el plazo de inscripción de la competición se englobará a cada equipo (tripleta), pareja (dupleta) o jugador individual en su nivel de competición correspondiente atendiendo a los criterios establecidos en el artículo 5.
2. En función de las inscripciones recibidas en cada una de las tres modalidades de competición, se creará uno o varios grupos en cada nivel de competición que permita desarrollar la competición en el calendario de fechas establecidos que competirán entre ellos para proclamarse Campeones Autonómicos de Madrid de Petanca.
3. Cada equipo (tripleta o dupleta) y jugador individual participará en 2, 3 o 4 jornadas de competición en la que disputarán varios partidos en cada una de ellas. El número de jornadas dependerá de la inscripción recibida.
4. Los equipos y participantes se ceñirán al calendario programado y harán todo lo posible por acudir a la disputa de las jornadas en el día y hora señalados en el calendario de competición.
5. En caso de que un equipo de tripletas se presente a la disputa de una jornada para disputar sus partidos con menos de tres jugadores, jugará los partidos descontando en cada parcial las bolas, del jugador que ha causado baja. Es decir, sólo competirá con 4 bolas en total.
6. En caso de que un equipo se presente a la disputa de una jornada para disputar sus partidas con menos de dos jugadores, al equipo se le darán por perdido los partidos que tuviera programados esa jornada.

7. En el caso de avisar un equipo de que no puede asistir por causa justificada a una de las jornadas de liga, se aplazarán sus partidos y se disputarán en otra jornada de liga ya estipulada en el calendario o se añadirá una nueva fecha al mismo para su recuperación.

## Artículo 7 Sistema de puntuación de Liga de Petanca.

1. Por un lado, la competición tendrá el siguiente sistema de **Puntuación según el resultado de los partidos**:
  1. Por cada partido ganado se sumarán **3 puntos**.
  2. Por cada partido empatado se sumarán **2 puntos**.
  3. Por cada partido perdido se sumará **1 punto**.
  4. En caso de no presentarse se sumarán **0 puntos**.
2. Por otro lado, están los **Puntos de Ética Deportiva** (ver artículo 9 y *Código Disciplinario, Artículo 177*) que se sumarán a los puntos generales durante el desarrollo de la temporada.
3. El **total de puntos** será el resultante de la suma de puntos generales y puntos de ética deportiva. Estos puntos serán los que determinen la posición de cada equipo en todo momento.
4. En **caso de empate a puntos** entre dos o más equipos, se resolverá teniendo en cuenta el siguiente orden:
  - 1º Puntos de ética deportiva
  - 2º Puntos Generales: Ganar/Perder partidos
  - 3º Diferencia de Bolaverage (Bolas a favor menos bolas en contra)

## Artículo 8 Disputa de una Jornada

1. El equipo o equipos de un club deportivo serán citados en el día y hora señalados dentro de las fechas previstas para disputar sus partidos.
2. El equipo acudirá al lugar de la competición con suficiente antelación para poderse colocar en la pista o pistas asignadas.
3. Se presentará en el punto de control e indicará que es un equipo de la Liga Femaddi y presentará las licencias deportivas de cada equipo para que sus nombres sean contrastados por los enviados por la Federación.



4. En el caso de que existieran bajas, estas serán comunicadas para que se puedan tomar las consideraciones técnicas oportunas.
5. Una vez confirmados, se disputarán los partidos designados, y en el momento en que se hayan jugado se dará por finalizada la jornada.
6. El equipo podrá pedir una copia de los resultados a la federación a su salida. Esos mismos datos la federación los incorporará a la clasificación a lo largo del día.

## Artículo 9 Puntuación de Ética Deportiva.

1. La competición tendrá un sistema de puntuación paralelo al de los puntos conseguidos en cada una de las partidas. Estará basado en el buen comportamiento de las entidades y clubes participantes, sus equipos, entrenadores, jugadores y sus familiares.
2. Este sistema de puntuación se le denomina Puntuación de Ética Deportiva y afecta, de manera directa, tanto a la competición por equipos como a la individual, siendo aplicable las sanciones tanto en una como en otra competición de la forma que está previsto en el *Código Disciplinario, en su Título VII correspondiente al RÉGIMEN DISCIPLINARIO DE PETANCA*.
3. Todos los equipos comenzarán la competición de Liga con una cuenta de puntos de Ética Deportiva de 10 puntos, salvo en los supuestos detallados en el punto 6 de este artículo.
4. Todos los deportistas comenzarán la competición una cuenta personal puntos de Ética Deportiva de 10 puntos, salvo en el supuesto detallado en el punto 7 de este artículo.
5. Todos los técnicos y delegados comenzarán la competición una cuenta personal puntos de Ética Deportiva de 6 puntos, salvo en el supuesto detallado en el punto 8 de este artículo.
6. Un equipo podría no empezar con una cuenta inicial de 10 puntos en los siguientes casos:
  1. Que el equipo tuviese **sanciones pendientes de cumplir**.  
*Por ejemplo*, sanciones procedentes de la temporada anterior que deban ser aplicadas en la participación del equipo en liga en la nueva temporada.
  2. Que el conjunto hubiese fichado a un jugador procedente de otro club sin existir acuerdo entre ambos clubes.

7. Un deportista podría no empezar con una cuenta inicial de 10 puntos en el caso de que tuviese **sanciones pendientes de cumplir**.  
*Por ejemplo*, sanciones procedentes de la temporada anterior que deban ser aplicadas en la participación del deportista en competición en la nueva temporada.
  
8. Un técnico o delegado podría no empezar con una cuenta inicial de 6 puntos en el caso de que tuviese **sanciones pendientes de cumplir**.  
*Por ejemplo*, sanciones procedentes de la temporada anterior que deban ser aplicadas en la participación del deportista en competición en la nueva temporada.

## CONSIDERACIONES TECNICAS

### Artículo 10 El terreno de juego

1. La petanca se practica sobre toda clase de terrenos.
2. Un área de juego delimita un número indeterminado de terrenos limitados por hilos (cuerdas) o bordillos cuyo grosor no influya en la buena marcha del juego.
3. Las dimensiones mínimas de un campo delimitado serán como mínimo 12 metros de largo por 3 metros de ancho. No obstante, Se podrá jugar en campos de terreno que no estén delimitados.

### Artículo 11 Bolas y boliches

1. Las **bolas** deberán tener las siguientes características:
  1. Ser de **metal**.
  2. Tener un **diámetro** comprendido entre 7,05 y 8 cm.
  3. Tener un **peso** comprendido entre 650 y 800 gramos.
  4. Podrán tener **marcas visibles** para diferenciarlas del resto de jugadores siempre que las mismas **no alteren ni el peso ni el tamaño** de las bolas.
2. Las bolas de los partidos serán proporcionadas por la FEMADDI el día de la competición.
3. Los jugadores que quieran usar sus propios juegos de bolas podrán hacerlo una vez hayan sido revisados por el juez de la competición y cumplan los requisitos del punto 1 de este artículo.
4. Los **boliches** deberán tener las siguientes características:
  1. Podrán ser de **madera** o de **metal sintético**.
  2. Su diámetro debe de ser de 30 milímetros (+/- 1 mm)
  3. Podrán estar pintados, recubiertos o ser de colores vistosos o reflectantes para su mejor visibilidad.

## Artículo 12 Circunferencia de lanzamiento

1. La circunferencia de lanzamiento tendrá las siguientes características:
  1. Será un aro de plástico de color llamativo.
  2. Su diámetro será de 50 centímetros
2. En el caso de no disponer de aro de lanzamiento, se dibujará una circunferencia en el terreno de juego de un diámetro no inferior a 50cm y no superior a 70cm.

## Artículo 13 Inicio del juego

3. Los jugadores realizarán un sorteo para determinar el equipo (tripleto o dupleta) o jugador individual que es el primero en lanzar el boliche al comienzo del partido.
4. El ganador del sorteo lanzará el boliche.
5. El perdedor del sorteo escogerá el punto de partida y colocará la circunferencia de lanzamiento desde donde todos los jugadores del partido deberán lanzar sus bolas durante el parcial.
6. Este sistema será alterno entre parciales, es decir, el sorteo decide quien lanza el boliche y quien coloca el aro en el primer parcial y en los sucesivos se irán alternando este cometido.
7. En el caso de acabar el partido en empate y necesitar realizar un parcial de desempate el partido se deberá a hacer un nuevo sorteo para decidir quien lanza el boliche y quien coloca el aro de lanzamiento.
8. La circunferencia de lanzamiento se colocará siempre a más de 1 metro de distancia de cualquier obstáculo que pueda tener el terreno de juego.
9. Para que un lanzamiento sea considerado válido:
  1. En el momento del lanzamiento del boliche o bolas, los pies del jugador deben estar totalmente en el interior de la circunferencia de lanzamiento sin pisarla.
  2. Los pies no pueden salir de ella ni separarse totalmente del suelo hasta que la bola o boliche haya tocado la superficie del terreno de juego.
  3. Ninguna otra parte del cuerpo podrá tocar el suelo del exterior de la circunferencia.
  4. Los jugadores que utilicen silla de ruedas deberán tener una de las ruedas (la del brazo que lanza) en el interior de la circunferencia de lanzamiento.

## Artículo 14 Lanzamiento del boliche

1. Al comienzo de cada parcial del partido se lanzará el boliche desde dentro de la circunferencia de lanzamiento.
2. Para que el boliche lanzado por un jugador sea válido, es necesario:
  1. Que la distancia que le separa del borde interior más próximo de la circunferencia de lanzamiento y el lugar donde se para el boliche tras el lanzamiento sea de un mínimo de 3 metros y un máximo de 10 metros.
  2. Que la circunferencia de lanzamiento esté a un metro de distancia de cualquier obstáculo que pueda existir en el terreno de juego.
  3. Que el boliche esté aproximadamente a un metro de cualquier obstáculo y del límite más próximo del terreno de juego.
  4. Que sea visible por el jugador colocado dentro de la circunferencia de lanzamiento.
  5. En caso de duda sobre el punto 4, el árbitro del encuentro decidirá sin posibilidad de apelación sobre si el boliche es o no visible.
3. El jugador que lanza el boliche dispondrá de tres intentos para hacer un lanzamiento válido del boliche, según el punto 2 de este artículo.
4. En caso de agotar los tres intentos sin conseguir un lanzamiento válido, el boliche pasará al equipo (tripleta o dupleta) o jugador contrario para que realice un lanzamiento válido del boliche que dispondrá de tres intentos.
5. En todo caso, el equipo (tripleta o dupleta) o jugador que ha perdido el boliche tras sus tres primeros intentos jugará la primera bola. El lanzamiento del boliche por el jugador de un equipo (dupleta o tripleta) no implica, necesariamente, que tenga la obligación de jugar primero.
6. Si no se consiguiera nuevamente un lanzamiento válido de boliche, volverá el turno al equipo (tripleta o dupleta) o jugador que inicialmente le correspondía lanzar el boliche. Y así sucesivamente hasta que se consiga un lanzamiento válido.
7. Si el boliche lanzado es interceptado por el árbitro, un jugador, un espectador, un animal o cualquier objeto móvil su lanzamiento no será válido y deberá repetirse sin que sea contabilizado dentro de uno de los tres intentos.
8. Una vez lanzado el boliche y tras ser jugada la primera bola, el adversario estará en disposición de comprobar su posición reglamentaria. Si la reclamación es admitida, el boliche será lanzado nuevamente y la bola lanzada se volverá a jugar.

9. Si el adversario ya hubiera jugado una bola, el boliche será considerado válido definitivamente y no se admitirán reclamaciones.

## **Artículo 15 Anulación del boliche en una jugada**

1. Se considera que la posición del boliche es nula en los siguientes casos:
  1. Cuando el boliche es desplazado fuera del terreno de juego delimitado, aunque pudiera volver posteriormente.
  2. Si el boliche queda a caballo entre la línea que delimita el terreno de juego será considerado válido. Parea que sea nulo debe sobrepasarla totalmente.
  3. El boliche entra en terreno prohibido para el boliche, toda zona de agua sobre la cual el boliche flote libremente.
  4. Cuando el boliche, aun encontrándose dentro del terreno de juego, es desplazado no siendo visible desde el interior de la circunferencia de lanzamiento. Para determinar este punto, el árbitro está autorizado a levantar momentáneamente una bola para determinar si es visible o no.
  5. En campos sin límite, cuando el boliche es desplazado a más de 15 metros o a menos de 3 metros de la circunferencia de lanzamiento.
  6. Cuando en terrenos marcados el boliche atraviese más de una pista contigua a la que se está utilizando o salga por el fondo de la pista.
  7. Cuando el boliche lanzado no se encuentre. El tiempo de búsqueda queda limitado a un máximo de 5 minutos.
  8. Cuando un terreno prohibido se encuentra entre el boliche y la circunferencia de lanzamiento.

## **Artículo 16 Desplazamiento de obstáculos**

1. Se prohíbe a los jugadores quitar, desplazar o pisar cualquier tipo de obstáculo que se encuentre en el terreno de juego.
2. Los jugadores que van a lanzar el boliche están autorizados a tantear una zona de bombo con una de sus bolas sin golpear más de tres veces el suelo.
3. El jugador que va a jugar o uno de sus compañeros (en dupletas o tripletas) podrán tapar un agujero producido en el terreno de juego por una bola jugada anteriormente.

## **Artículo 17 Boliche tapado o desplazado**

1. Si durante el transcurso de una jugada el boliche quedase oculto por una hoja, rama o trozo de papel, estos serán retirados.
2. Si el boliche, una vez detenido, se desplaza como consecuencia del viento o de la inclinación del terreno, será nuevamente colocado en el lugar primitivo, a condición de que estuviera marcado.
3. Si el boliche, una vez detenido, es desplazado accidentalmente por el árbitro, un jugador, un espectador, un animal o por cualquier otro objeto móvil, será nuevamente colocado en el lugar primitivo, a condición de que estuviera marcado.
4. Si el boliche es desplazado por una de las bolas jugadas de la partida, es totalmente válido.
5. Si durante una jugada el boliche es desplazado a otra pista de juego limitada o no, será válido. En este caso, los jugadores esperarán si hubiera lugar, al fin de la jugada empezada por los jugadores que se encuentren en la otra pista, para terminar su jugada.
6. Los jugadores deberán tener paciencia y cortesía. A la jugada siguiente, los equipos continuarán en la misma pista que les fue designada y el boliche será lanzado desde el punto donde se encontraba antes de ser desplazado.

## **Artículo 18 Cambio de boliche o de bolas**

1. Está prohibido cambiar de boliche o bola durante el transcurso de una partida salvo en los siguientes casos y siempre con el consentimiento del árbitro del partido:
  1. El boliche o la bola no se pueden encontrar. El tiempo de búsqueda está limitado a 5 minutos.
  2. El boliche o la bola se rompe. En este caso el trozo más grande será tomado como lugar en el que ha caído el boliche o bola. Si quedaran bolas por jugar, el boliche o la bola serán inmediatamente reemplazados por una bola o boliche de diámetro similar al roto.
  3. En el caso de que ocurra lo reflejado en el punto 2, el jugador perjudicado podrá cambiar el juego completo de bolas a la jugada siguiente.

## **Artículo 19 En caso de boliche nulo**

1. Si durante una jugada el boliche queda nulo, se pueden presentar tres supuestos:
  1. Quedan bolas por jugar a ambos equipos o jugadores, la jugada es nula.
  2. Quedan bolas por jugar a un solo equipo o jugador, éste se apuntará tantos puntos como bolas le queden por jugar.
  3. No quedan bolas por jugar a ninguno de los equipos, la jugada es nula.

## **Artículo 20 Colocación de boliche parado o frenado**

1. Si el boliche es frenado o desviado por un espectador o por el árbitro, conservará esa posición.
2. Si el boliche golpeado es frenado o desviado por un jugador situado en el terreno de juego autorizado, su adversario puede elegir entre:
  1. Dejarlo en su nueva posición.
  2. Colocarlo en su lugar primitivo.
  3. Colocarlo en la prolongación de la línea que va desde su lugar primitivo al lugar donde se encontraba, a una distancia máxima de 15 metros de la circunferencia de lanzamiento y de manera que sea visible.
  4. Los puntos 2 y 3 sólo se podrán aplicar cuando la posición del boliche haya sido marcada previamente o el árbitro o equipos recuerden su posición original. Si esto no fuera así, el boliche permanecerá en donde se encontrase.

## **Artículo 21 Lanzamiento de la primera bola y siguientes**

1. La primera bola de una jugada será lanzada por un jugador del equipo (tripleta o dupla) que lanzó el boliche al comienzo del parcial.
2. El jugador no deberá ayudarse con ningún objeto, ni trazar ninguna línea sobre el terreno de juego para señalar la zona de bombo de su bola.
3. Cuando un jugador vaya a jugar su bola, está prohibido que disponga de una bola adicional en la otra mano. Las bolas han de jugarse de una en una.
4. Una vez lanzada una bola, ésta no podrá volverse a lanzar. Sin embargo, las bolas paradas o desviadas involuntariamente en su trayectoria entre la circunferencia de lanzamiento y el boliche, por una bola o boliche de otro juego, por un animal, o por cualquier objeto móvil deberán ser relanzadas.



5. Está prohibido, mojar las bolas o el boliche. Antes del lanzamiento de la bola, el jugador, deberá retirar de ésta todo resto de barro o cualquier otra cosa adherida a la misma.
6. Si la primera bola jugada pasara a terreno prohibido, le corresponderá jugar al equipo o jugador adversario y así sucesivamente hasta que quede una bola dentro del terreno autorizado.
7. Durante una jugada, las bolas que salen del terreno de juego limitado no son válidas (ver artículo 22).

## **Artículo 22 Bola nula**

1. Toda bola es considerada nula en el momento que entra en terreno prohibido.
2. Una bola a caballo sobre el límite del terreno de juego es válida. La bola es nula cuando haya sobrepasado totalmente el límite del terreno de juego autorizado.
3. Una bola es nula cuando en terreno marcado, la bola atraviesa más de una pista lateral contigua a la utilizada o sale por el fondo de la pista.
4. Si la bola retorna al terreno de juego, ya sea debido a la pendiente del terreno o por un objeto móvil o inmóvil, será inmediatamente retirada del juego y todo aquello que haya podido desplazar después de su paso por terreno prohibido será devuelto a su lugar.
5. Toda bola nula debe ser inmediatamente retirada del terreno de juego. De otra manera, será considerada como válida desde el momento en que una bola sea jugada por el equipo contrario.

## **Artículo 23 Bola parada**

1. Toda bola jugada, parada o desviada involuntariamente por un espectador o por el árbitro, conservará su posición en el punto de inmovilización.
2. El jugador que voluntariamente pare una bola en movimiento será inmediatamente descalificado de la partida en juego al igual que su equipo.
3. Toda bola jugada, parada o desviada involuntariamente por un jugador del equipo al que pertenece, será nula.

4. Toda bola jugada, parada o desviada involuntariamente por un adversario, podrá a elección del jugador, ser relanzada o dejarla en su punto de inmovilización.
5. Cuando una bola tirada o golpeada sea parada o desviada involuntariamente por un jugador, su adversario podrá:
  1. Dejarla en su punto de inmovilización.
  2. Colocarla en la prolongación de la línea que iría desde su lugar primitivo a su punto de parada, pero únicamente en terreno autorizado y a condición de tener el visto bueno del árbitro.

#### **Artículo 24 Bola desplazada**

1. Si una bola parada se desplazará como consecuencia del viento o de la inclinación del terreno, está será colocada nuevamente en su lugar original.
2. Si una bola es desplazada accidentalmente por un jugador, el árbitro, un espectador, un animal o cualquier objeto móvil, está será colocada nuevamente en su lugar original.
3. Será el árbitro el único responsable de resolver el emplazamiento de las bolas sobre el terreno de juego.
4. Si una bola desplazada por otra bola de la misma partida es válida.

#### **Artículo 25 Actitud de los jugadores y público**

1. Durante el tiempo de un jugador para lanzar su bola, los espectadores y jugadores deberán guardar el mayor silencio posible.
2. Los adversarios no deben andar ni gesticular ni hacer nada que pueda molestar al jugador que lanza.
3. Los compañeros de equipo del lanzador pueden colocarse entre el boliche y la circunferencia de lanzamiento.
4. Los adversarios deberán colocarse más allá del boliche o por detrás del jugador y a una distancia de 2 metros como mínimo de uno u otro y en un costado.
5. Los jugadores que no respeten algunos de los puntos de este artículo, podrán ser expulsados de la competición si tras ser amonestados por el árbitro persistieran en su actitud.

## **Artículo 26 Tiempo autorizado por bola para jugar**

1. Una vez lanzado el boliche, todo jugador dispondrá de un tiempo prudencial para lanzar su bola.
2. Lo establecido en el punto 1 de este artículo, se aplicará también para el lanzamiento del boliche, es decir, utilizar un tiempo prudencial para realizar los tres lanzamientos.
3. El árbitro podría decidir poner tiempo de lanzamiento a los equipos si lo estimar así. Si fuera el caso, deberá ser comunicado antes del comienzo del partido a los equipos (dupletas o tripletas).
4. Si el árbitro del partido decidiera aplicar el punto 3 del este artículo, el tiempo para lanzar cada bola y el boliche en cada turno será de 1 minuto.

## **Artículo 27 Jugador que juega una bola distinta a la suya**

1. Si un jugador juega una bola distinta a la suya, será amonestado, la bola jugada será válida, pero esta bola, deberá ser inmediatamente sustituida tras una eventual medición.
2. En caso de reincidencia en el transcurso de la partida, la bola del jugador infractor será nula y todo lo que hubiera desplazado, será devuelto a su lugar original.

## **Artículo 28 Bola jugada contrariamente a las normas**

1. Toda bola que sea jugada contrariamente a las normas será nula.
2. Todo lo que esa bola hubiera desplazado en su trayectoria será devuelto a su lugar original, si estuviera marcado.
3. El contrario tiene derecho a aplicar la regla de la ventaja y declarar que es válida.
4. Si se aplica el punto 3 de este artículo, la bola lanzada es válida y todo lo que hubiera desplazado, permanecerá en la nueva posición.

## **Artículo 29 Levantamiento momentáneo de bolas y obstáculos**

1. Para poder efectuar la medición de un tanto, se autoriza a desplazar momentáneamente, tras marcarlos debidamente, las bolas y los obstáculos situados entre el boliche y la bola a medir.
2. Una vez efectuada la medición, las bolas y los obstáculos retirados, serán colocados nuevamente en la posición original.
3. En el caso de que los obstáculos no pudieran ser retirados, la medición se efectuará con la ayuda de un compás.
4. Todo lo que esa bola hubiera desplazado en su trayectoria será devuelto a su lugar original, si estuviera marcado.

## **Artículo 30 Medición de puntos**

1. La medición de un punto será realizada por el árbitro del partido con la supervisión del jugador que ha intervenido en el último lugar o cualquier de sus compañeros de equipo (tripleta o dupleta).
2. Los adversarios tendrán siempre el derecho a solicitar que se repita esa medición.
3. El árbitro será el que decida el orden de las bolas a medir y el momento de la jugada para realizarlo, siempre por iniciativa de este o por petición de alguno de los equipos (tripleteras o dupletas) o jugadores.
4. La decisión del árbitro sobre la medición realizada será inapelable.
5. Las mediciones deben efectuarse con instrumentos adecuados. Está terminantemente prohibido efectuar medidas con los pies.

## **Artículo 31 Bolas levantadas**

1. Se prohíbe a los jugadores coger las bolas lanzadas antes del final de la jugada.
2. Se considera que la jugada ha finalizado cuando todas las bolas de todos los participantes han sido lanzadas y no queda ninguna bola por jugarse.

3. Toda bola retirada una vez finalizada la jugada antes de proceder al recuento de puntos será nula.
4. No se admitirán reclamaciones sobre el punto 3 del presente artículo.

### **Artículo 32 Desplazamiento de bolas o boliche durante una medición**

1. Si al efectuar la medición de un tanto, el árbitro moviera o desplazase una bola o el boliche, se intentará devolver a su lugar inicial y lo realizará con total imparcialidad.

### **Artículo 33 Bolas a igual distancia del boliche**

1. Cuando dos bolas pertenecientes a equipos (dupletas o tripletas) distintos se encuentra a la misma distancia del boliche, se pueden presentar dos casos:
  1. Si los dos equipos no tienen más bolas por jugar, la jugada será nula y el boliche quedará a disposición del equipo que lo lanzó anteriormente y se repetirá toda la jugada.
  2. Si uno de los equipos tuviera bolas por jugar, las jugaría y se anotaría tantos puntos como bolas consiguieran colocar más cerca del boliche que la bola más cerca del adversario.

### **Artículo 34 Cuerpo extraño adherido a la bola o boliche**

1. Todo cuerpo extraño a la bola o el boliche deberá ser retirado antes de efectuar la medición del tanto.

### **Artículo 35 Reclamaciones**

1. Para que una reclamación sea admitida, se debe realizar al árbitro del partido.
2. Si la partida a finalizado, ninguna reclamación será admitida.

## Artículo 36 Penalizaciones por ausencias de equipos o jugadores

1. Los jugadores deberán estar presentes minutos antes del momento del sorteo de inicio de partido.
2. Si 5 minutos después del horario del sorteo uno de los equipos no hubiera comparecido en el terreno de juego, este será penalizado, según se refleja en el *Código Disciplinario*.
3. Un equipo incompleto tiene la facultad de comenzar la partida sin esperar al jugador ausente. Si fuera el caso, no dispondrá de sus bolas para la partida.
4. Ningún jugador podrá ausentarse de la partida ni abandonar el terreno de juego sin la autorización del árbitro.
5. En las partidas a tiempo limitado, el jugador que se quiera ausentar debe haber obligatoriamente jugado sus bolas en la mano en juego.
6. Si un jugador se ausentará sin dicha autorización, se aplicarán las disposiciones recogidas en este artículo y en el artículo 37.

## Artículo 37 Presentación de los jugadores ausentes

1. Si tras el comienzo de una jugada se presentara el jugador ausente, este ya no podrá participar en la jugada en marcha y sólo será admitido a partir de la siguiente jugada.
2. Si sus compañeros de equipo ganaran la partida, podrá participar en la siguiente, si el equipo se encuentra inscrito nominalmente.
3. Si la competición se desarrolla por grupos, podrá participar en la segunda partida, cualquiera que sea el resultado de la primera.
4. Una jugada se considera iniciada, en el momento en el que el boliche se coloca sobre el terreno de juego de forma reglamentaria.

### **Artículo 38    Sustitución de un jugador**

1. La sustitución de jugadores en los equipos de tripletas será admitida durante las partidas, y solamente entre parciales de los mismos.
2. Está permitido sustituir jugadores mientras la competición no haya empezado oficialmente (antes del sorteo inicial), a condición de que los jugadores suplentes no hayan sido inscritos en la competición como titulares de otro equipo.

### **Artículo 39    Sanciones**

1. Los jugadores que no respeten las normas de juego incurrirán en las siguientes sanciones:
  1. Amonestación.
  2. Anulación de la bola jugada o a jugar.
  3. Anulación de la bola jugada o a jugar y de la siguiente.
  4. Expulsión del jugador culpable de la partida.
  5. Descalificación del equipo culpable.
  6. Descalificación de ambos equipos en caso de connivencia.

### **Artículo 40    Inclemencias**

1. En caso de lluvia, toda jugada iniciada debe terminarse.
2. La excepción del punto 1 del artículo se aplicará si el árbitro o el comité de competición deciden su interrupción o anulación en caso de fuerza mayor.

### **Artículo 41    Incorrecciones**

1. El jugador culpable de incorrecciones y con mayor razón el jugador que fuera culpable de violencia verbal o física hacia un dirigente, un árbitro, otro jugador o un espectador, incurrirá en una o varias de las sanciones siguientes, según la gravedad de la falta.
  1. Exclusión de la jornada de competición (aplicada por el árbitro)
  2. Retirada del campeonato (aplicada por la federación)



2. La sanción aplicada al jugador culpable puede ser extendida a sus compañeros de equipo.
3. A cada jugador se le exigirá un comportamiento correcto. El jugador que no cumpla con esta prescripción será excluido del competición después de ser advertido por el árbitro.