



Normativa para competiciones de la petanca

En lectura fácil

Septiembre 2022





Normativa para competiciones de petanca en lectura fácil

© Femaddi, 2024

Adaptación a lectura fácil: Adapta – Plena Inclusión Madrid

Validación de lectura fácil: Adapta – Aspadir

Logotipo europeo de lectura fácil en portada: © Inclusion Europe

Más información en www.easy-to-read.eu

Correo electrónico de contacto: competiciones@femaddi.org

Dirección: Avenida Salas de los Infantes, número 2.

Código postal 28034 - Madrid

Teléfono: 91 364 63 44

Índice

| | |
|--|----|
| Glosario..... | 5 |
| Normas generales..... | 6 |
| ¿Cuál es el objetivo de este documento? | 7 |
| ¿Cómo pueden participar los equipos en las competiciones? | 7 |
| ¿Cómo pueden inscribirse los equipos? | 8 |
| ¿Cuáles son los niveles de juego?..... | 10 |
| ¿Cómo es la forma de competir por equipos?..... | 11 |
| ¿Cuál es el sistema de puntuación de la Liga de la petanca?..... | 12 |
| ¿Cómo organizamos las jornadas? | 13 |
| ¿Cuál es el sistema de puntuación de ética deportiva? | 14 |
| ¿Qué características debe tener el terreno de juego? | 16 |
| ¿Qué características deben tener las bolas y boliches? | 16 |
| ¿Cuáles son las características de la circunferencia de lanzamiento? | 17 |
| ¿Cómo comienza el juego de la petanca? | 17 |
| ¿Cuándo es un lanzamiento válido? | 18 |
| ¿Cómo es el lanzamiento del boliche?..... | 18 |
| ¿Cuándo el árbitro anula el boliche en una jugada? | 20 |
| ¿Cuándo ocurre un desplazamiento de obstáculos? | 20 |
| ¿Qué ocurre cuando un jugador tapa o desplaza un boliche? | 21 |
| ¿Cómo es el cambio de boliche o de bolas?..... | 21 |
| ¿Qué ocurre si el boliche es nulo? | 22 |
| ¿Cómo colocar el boliche parado o frenado?..... | 22 |
| ¿Cómo es el lanzamiento de la bola número 1 y las siguientes bolas? | 23 |

| | |
|--|----|
| ¿Cuándo es bola nula? | 24 |
| ¿Cuándo es bola jugada, parada o desviada? | 24 |
| ¿Cuándo es una bola desplazada? | 25 |
| Actitud de los jugadores y público | 26 |
| ¿Cuánto tiempo hay para jugar cada bola? | 26 |
| ¿Qué ocurre si un jugador juega una bola que no es la suya? | 27 |
| ¿Qué ocurre cuando un jugador lanza una bola y no sigue las normas?..... | 27 |
| ¿Puede el árbitro levantar las bolas y obstáculos? | 27 |
| ¿Cómo es la medición de puntos? | 28 |
| ¿Cuándo son bolas levantadas? | 28 |
| ¿Qué ocurre si hay 2 o más bolas a la misma distancia del boliche? | 29 |
| ¿Cómo realizar las reclamaciones? | 29 |
| ¿Qué ocurre si falta un equipo o jugador? | 30 |
| ¿Cómo sustituir a un jugador? | 31 |
| ¿Cuáles son las sanciones?..... | 31 |
| ¿Qué ocurre si llueve el día de la competición?..... | 32 |

Glosario

Acta: Documento oficial que escribe el árbitro en el que anota todo lo que ha ocurrido en un partido para que la federación pueda revisar y sancionar, si hace falta.

Delegado: Persona sin titulación de técnico deportivo que representa al equipo o al club de forma administrativa antes, durante y después de una competición.

Jornada: Día de la semana que se juegan los partidos.

Licencia deportiva: Documento oficial que identifica a los participantes en las competiciones de la federación.
Los participantes son los deportistas, los técnicos o entrenadores, los delegados y el personal de apoyo.

Parcial: Es la parte de un partido en la que los jugadores tiran el boliche y juegan todas las bolas.

Puntuación de ética deportiva: Sistema de puntuación aparte del sistema de puntuación por ganar y perder.
Son puntos por buen comportamiento de entidades y clubes, sus equipos, entrenadores, jugadores y sus familiares.



Normas generales

¿Cuál es el objetivo de este documento?

En este documento, FEMADDI explica las normas generales del funcionamiento de las competiciones de la Liga de petanca.

¿Cómo pueden participar los equipos en las competiciones?

Las condiciones de los equipos para participar en las competiciones son las siguientes:

1. Los equipos que quieren participar en las competiciones deben pertenecer a una entidad deportiva estable.
Por ejemplo, un club, una sección o una agrupación deportiva.
Los equipos deben estar registrados en la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid.
2. Los equipos deben estar formados por deportistas con discapacidad intelectual.
Los deportistas deben demostrar que tienen discapacidad intelectual.
Para eso, tienen que entregar el certificado de discapacidad para dar de alta la licencia deportiva.
La licencia deportiva es un documento oficial que identifica a los participantes en las competiciones de la federación.
3. Los equipos también pueden estar formados por deportistas con parálisis cerebral que no tengan discapacidad intelectual.
Para ello, los deportistas deben tener su licencia deportiva de la Federación de Parálisis Cerebral de Madrid.
Estos deportistas tienen una licencia especial que entrega FEMADDI, al presentar la licencia de la Federación de Parálisis Cerebral de Madrid.
4. Cuando el deportista tenga discapacidad intelectual y parálisis cerebral, FEMADDI le entrega la licencia deportiva.
5. Los equipos deben entregar la documentación necesaria en los plazos que indicamos en FEMADDI.
Los equipos que no entregan la documentación en los plazos no participan en la competición.

¿Cómo pueden inscribirse los equipos?

El proceso de inscripción de los equipos en las competiciones tiene 2 plazos:

1. El plazo 1 es para que renueven la inscripción los equipos que participaron en la competición en la temporada anterior.
Este plazo empieza al acabar la temporada y termina el 31 de julio.
2. El plazo 2 es para inscribir a nuevos equipos en la competición que no participaron en la competición de la temporada anterior.
Este plazo empieza en septiembre y termina el último viernes de septiembre.

La competición de petanca tiene 3 modalidades:

- Tripletas o competición por equipos.
Los equipos de tripletas tienen entre 3 y 6 deportistas y pueden ser mixtos, es decir, pueden estar formados por hombres y mujeres.
- Dupletas o competición por parejas.
Solo pueden tener 2 personas y no pueden tener deportistas de reserva.
- Competición individual.

Los equipos y los deportistas individuales deben inscribirse en la plataforma de Gestión de Licencias de FEMADDI en la página web: <https://femaddi.playoffinformatica.com/>

Cuando termina el plazo oficial de inscripción, los equipos de tripletas solo pueden inscribir nuevos jugadores después de la jornada 1 de la Liga y hasta la jornada 2 de la Liga.
Después de la jornada 2, los equipos de tripletas no pueden inscribir nuevos jugadores.

Para poder jugar en los partidos de la competición, el club deportivo debe inscribir a los jugadores 2 días antes de la celebración de la jornada.

Cuando el club deportivo inscriba a un jugador fuera de plazo, el jugador jugará en la siguiente jornada.

Cuando el equipo o pareja sufra una baja y un jugador no pueda jugar, el equipo o pareja puede sustituir al jugador por otro si queda más de 1 jornada de liga por jugar.

Todos los equipos deben gestionar la licencia deportiva de 1 técnico deportivo o más.

Un técnico deportivo es una persona con formación en deporte que preparan a deportistas para la actividad deportiva.

Los técnicos pueden trabajar en varios equipos y parejas diferentes.

En este caso, los equipos deben tener a otro técnico o delegado con licencia en su equipo.

Un delegado es una persona sin titulación de técnico deportivo que representa al equipo o al club de forma administrativa antes, durante y después de una competición.

Cada club deportivo puede inscribir 1 o más equipos o parejas en la competición de petanca.

Si inscribe a más de 1 equipo, debe diferenciar el nombre del equipo y añadir letras, números o un apodo al nombre de cada equipo.

Por ejemplo, si la entidad deportiva Amigos inscribe a 2 equipos, los nombres de los equipos deben ser Amigos A y Amigos B o Amigos 1 y Amigos 2.

El club deportivo debe estar al día con el pago de las cuotas de la Federación durante la temporada anterior para participar en la competición de la siguiente temporada. También puede participar si acuerda un plan de pago con la Federación para pagar las deudas pendientes.

Para poder jugar el Campeonato de Liga los equipos y parejas deben pagar la cuota de inscripción a través de una transferencia o domiciliación bancaria antes de comenzar la temporada. No hay que pagar la cuota de inscripción para la competición individual. Publicamos la cuota de inscripción en la página web y en la plataforma de gestión de licencias.

¿Cuáles son los niveles de juego?

Hay 3 niveles de juego de la petanca que dependen de la habilidad de los deportistas. Para elegir en qué nivel de juego juega cada deportista, tenemos en cuenta las necesidades de apoyo de cada deportista.

Los 3 niveles de juego son los siguientes:

- Nivel de habilidades deportivas.
Participan en este nivel los equipos y parejas que necesitan apoyo de un auxiliar para lanzar y que tienen dificultades para entender situaciones estratégicas del juego.
En este nivel, solo pueden participar jugadores de este nivel.

- Nivel de competición adaptada.
Participan en este nivel los equipos y parejas que entienden las situaciones estratégicas del juego pero necesitan apoyo de un auxiliar para lanzar.
En este nivel, los equipos pueden tener 1 de cada 3 jugadores del nivel de competición deportiva.
Si hay más de 1 jugador de cada 3 de este nivel deben competir en el nivel de competición deportiva.
- Nivel de competición deportiva.
Participan en este nivel los equipos y parejas que entienden las situaciones estratégicas del juego y son capaces de lanzar por sí mismos sin ayuda.

Los equipos y parejas deben estar formados por jugadores del mismo nivel.

¿Cómo es la forma de competir por equipos?

Cuando termina el plazo de inscripción de la competición, FEMADDI sitúa a cada equipo, pareja o jugador individual en su nivel de competición.

FEMADDI crea 1 o varios grupos en cada nivel de competición en función del número de inscripciones en cada nivel.
Cada equipo, pareja o jugador individual participa en las jornadas de competición en la que juegan varios partidos.
El número total de jornadas depende del número de inscripciones.
Los equipos, parejas y jugadores individuales deben cumplir el calendario programado y acudir a los partidos en el día y hora que corresponde.

Cuando un equipo se presenta al partido con menos de 3 jugadores debe jugar el partido sin las bolas del jugador que no está, es decir, juega solo con 4 bolas en total.

Cuando un equipo se presenta al partido con menos de 2 jugadores, el equipo pierde los partidos de esa jornada.

Si el equipo avisa de que no puede asistir por una causa justificada a una jornada de liga,
FEMADDI aplazará sus partidos
y se juegan en otra jornada del calendario
o añade una nueva fecha al calendario para recuperarla.

¿Cuál es el sistema de puntuación de la Liga de la petanca?

La competición de la Liga tiene el siguiente sistema de puntuación según el resultado de los partidos:

- El equipo que gana el partido suma 3 puntos.
- Los equipos que empatan el partido suman 2 puntos.
- El equipo que pierde el partido suma 1 punto.
- El equipo que no se presenta suma 0 puntos.

Los puntos de ética deportiva se suman a los puntos generales durante la temporada.

La puntuación de ética deportiva es un sistema de puntuación aparte del sistema de puntuación por ganar y perder.

Son puntos por buen comportamiento de entidades y clubes, sus equipos, entrenadores, jugadores y sus familiares.

Los puntos de ética deportiva están en el Código Disciplinario.

El total de puntos es la suma de puntos generales y puntos de ética deportiva.

En el caso de empate de puntos entre 2 o más equipos,
FEMADDI suma otros puntos en este orden:

- 1) Puntos de ética deportiva.
- 2) Puntos generales por ganar o perder partidos.
- 3) Diferencia de bolaverage,
es decir, diferencia entre bolas a favor y bolas en contra.

¿Cómo organizamos las jornadas?

FEMADDI cita al equipo o equipos de un club deportivo
en el día y hora dentro de las fechas previstas.

FEMADDI publica las fechas y las horas de las jornadas
en su página web y las envía por correo electrónico
a las personas responsables de los clubs deportivos inscritos
la semana anterior a la jornada.

El equipo debe acudir al lugar de la competición
y presentarse en el punto de control.

Debe indicar que es un equipo de la Liga FEMADDI
y presentar las licencias deportivas.

Si hay jugadores que no pueden acudir esa jornada,
deben avisar en el punto de control.

Cuando confirmen que todo es correcto,
el equipo puede jugar los partidos.

El equipo debe acudir con tiempo de antelación
para realizar este proceso y colocarse en la pista.

FEMADDI incorpora los resultados en la clasificación
a lo largo del día.

El equipo puede pedir una copia de los resultados a la salida a FEMADDI.

¿Cuál es el sistema de puntuación de ética deportiva?

La puntuación de ética deportiva es un sistema de puntuación aparte del sistema de puntuación por ganar y perder.

Son puntos por buen comportamiento de entidades y clubes, sus equipos, entrenadores, jugadores y sus familiares.

El sistema de puntuación de ética deportiva afecta a la competición por equipos, por parejas e individual.

Todos los equipos empiezan la competición de la Liga con 10 puntos y los equipos pueden perder los puntos si tienen sanciones.

Un equipo puede empezar la competición con menos de 10 puntos en 2 situaciones:

- Cuando el equipo tenga sanciones pendientes de cumplir de una temporada anterior.
- Si el equipo ficha a un jugador de otro club cuando no hay acuerdo entre los dos clubes.

Todos los jugadores, técnicos y delegados comienzan la competición con 10 puntos.

Pueden empezar la competición con menos de 10 puntos cuando tengan sanciones pendientes de una temporada anterior.

FEMADDI suma los puntos de ética deportiva a los puntos generales.



Consideraciones de la petanca

¿Qué características debe tener el terreno de juego?

Los jugadores de petanca juegan en cualquier tipo de terreno.

Las características del terreno de juego son:

- Hilos, cuerdas o bordillos marcan el límite del área de juego.
Su grosor no puede influir en el juego.
- Las dimensiones del terreno de juego deben ser de 12 metros de largo por 3 metros de ancho.
También los jugadores pueden jugar en campos que no están delimitados.

¿Qué características deben tener las bolas y boliches?

Las bolas deben tener las siguientes características:

- Deben ser de metal.
- Deben tener una circunferencia aproximada entre 7 y 8 centímetros.
- Deben tener un peso entre 650 y 800 gramos.
- Las bolas pueden tener marcas visibles para diferenciarlas del resto de jugadores cuando no cambien ni el peso ni el tamaño.

FEMADDI entrega las bolas de los partidos el día de la competición.

Cuando un jugador quiera usar su propio juego de bolas, el juez de la competición lo revisará.

Si cumple con las características, podrá utilizarlo.

Los boliches deben tener las siguientes características:

- Pueden ser de madera o de metal.
- Deben tener una circunferencia aproximada de 30 milímetros.
- Pueden estar pintados, recubiertos o ser de colores vistosos para que los jugadores puedan verlo mejor.

¿Cuáles son las características de la circunferencia de lanzamiento?

La circunferencia de lanzamiento sirve para fijar el lugar desde el que los jugadores lanzan las bolas y tiene las siguientes características:

- Es un aro de plástico de color llamativo.
 - Debe ser una circunferencia de 50 centímetros.
- Si no hay circunferencia de lanzamiento el juez debe dibujar una circunferencia en el suelo del mismo tamaño.

La circunferencia de lanzamiento debe estar siempre a más de 1 metro de distancia de cualquier obstáculo que pueda tener el terreno de juego.

¿Cómo comienza el juego de la petanca?

Los jugadores realizan un sorteo para elegir el equipo o deportista individual que lanza primero el boliche al inicio del partido.

El ganador del sorteo lanza el boliche.

El perdedor del sorteo elige el punto de partida

y coloca la circunferencia de lanzamiento

desde donde los jugadores deben lanzar sus bolas durante el parcial.

Un parcial es la parte de un partido en la que los jugadores tiran el boliche y juegan todas las bolas.

En los siguientes parciales,
los jugadores alternan el orden para jugar.

Cuando el partido acaba en empate,
los jugadores deben jugar un parcial de desempate.
En este parcial, los jugadores vuelven a hacer otro sorteo
para decidir quién lanza el boliche
y quién coloca la circunferencia de lanzamiento.

¿Cuándo es un lanzamiento válido?

Para que un lanzamiento sea válido:

- El jugador debe tener los pies dentro de la circunferencia de lanzamiento, sin pisarla.
- El jugador no puede sacar los pies de la circunferencia ni separar los pies del suelo hasta que la bola o boliche haya tocado el suelo.
- El jugador no puede tocar el suelo del exterior de la circunferencia con ninguna otra parte del cuerpo.
- Los jugadores que usan silla de ruedas deben tener la rueda que corresponde al lado del brazo con el que lanzan dentro de la circunferencia de lanzamiento.

¿Cómo es el lanzamiento del boliche?

Al comenzar cada parcial de un partido,
un jugador lanza el boliche
desde dentro de la circunferencia de lanzamiento.

Para que el lanzamiento del boliche sea válido es necesario que:

- La distancia entre el borde de la circunferencia de lanzamiento y el lugar donde cae el boliche sea entre 3 y 10 metros.

-
- La circunferencia de lanzamiento debe estar a 1 metro de distancia de cualquier obstáculo que pueda tener el terreno de juego.
 - El boliche debe estar a 1 metro de cualquier obstáculo y del límite del terreno de juego.
 - Los jugadores deben ver el boliche cuando están dentro de la circunferencia de lanzamiento. El árbitro decide sobre si el jugador puede ver el boliche o no.
 - El boliche no debe chocar contra el árbitro, otro jugador, un espectador, un animal o cualquier objeto móvil.

El jugador que lanza el boliche tiene 3 intentos para hacer un lanzamiento válido.

Cuando el jugador lanza 3 veces y no es válido el equipo o el jugador contrario lanza el boliche y tiene 3 intentos.

Cuando no es válido en sus 3 lanzamientos, el turno vuelve a los primeros jugadores.

El equipo o jugador que ha perdido el lanzamiento del boliche después de los 3 intentos, juega la bola número 1.

Cuando un jugador lanza el boliche, el jugador contrario puede comprobar su posición.

Si el jugador contrario reclama y el árbitro admite la reclamación, el jugador debe lanzar el boliche de nuevo.

Si el jugador contrario ya ha lanzado una bola, el boliche es válido y los jugadores no pueden reclamar.

¿Cuándo el árbitro anula el boliche en una jugada?

El árbitro anula la posición del boliche en los siguientes casos:

- Cuando un jugador desplaza el boliche con un lanzamiento fuera del terreno de juego.
Cuando el boliche queda en la línea del terreno es válido.
- Cuando el boliche entra en terreno prohibido para el boliche.
Por ejemplo, una zona de agua donde el boliche flota.
- Cuando un jugador desplaza el boliche y no es visible desde la circunferencia de lanzamiento.
El árbitro puede levantar una bola para decidir si es visible.
- Cuando el jugador mueve el boliche a más de 15 metros o menos de 3 metros de la circunferencia de lanzamiento.
- Cuando el boliche atraviesa más de una pista en terrenos con límite o salga por el fondo de la pista.
- Cuando nadie encuentre el boliche durante 5 minutos.
- Cuando hay un terreno prohibido entre el boliche y la circunferencia de lanzamiento.

¿Cuándo ocurre un desplazamiento de obstáculos?

Los jugadores tienen prohibido quitar, mover o pisar cualquier obstáculo que haya en el terreno de juego.

Los jugadores que van a lanzar el boliche pueden golpear sus bolas menos de 3 veces en el suelo para ver el terreno.

El jugador que va a lanzar o un compañero puede tapar un agujero en el terreno por una bola que ha sido jugada.

¿Qué ocurre cuando un jugador tapa o desplaza un boliche?

Cuando un jugador lanza la bola
y el boliche queda oculto por una hoja, rama o trozo de papel
el árbitro quita el obstáculo.

Cuando el boliche se ha parado
y se mueve por el viento o la inclinación del terreno
el árbitro coloca de nuevo el boliche en su lugar.

Cuando el boliche se ha parado
y el árbitro, un jugador, un espectador o un animal
lo mueve de forma accidental
el árbitro coloca de nuevo el boliche en el lugar.

Cuando el boliche se mueve
por el lanzamiento de una bola de un jugador,
es válido.

Cuando el boliche se mueve a otra pista de juego es válido.
Los jugadores deben esperar a que finalice la jugada
de los otros jugadores que están en esa pista
para terminar su jugada.

Los jugadores deben tener paciencia y cortesía.
A la siguiente jugada,
los jugadores deben continuar en su pista
y lanzan el boliche desde el punto donde estaba desplazado.

¿Cómo es el cambio de boliche o de bolas?

Está prohibido cambiar de boliche o bola durante la partida.
Pero un jugador puede cambiar de boliche o bola durante la partida
en las siguientes situaciones:

- Cuando nadie puede encontrar el boliche o la bola.
El tiempo de búsqueda es de minutos.
- El boliche o bola se rompe.
El trozo más grande servirá para fijar el lugar
en el que ha caído el boliche o bola.
Cuando queden bolas por jugar,
el boliche o bola se reemplaza de forma inmediata.
El jugador perjudicado puede cambiar el juego completo de bolas
a la jugada siguiente.

¿Qué ocurre si el boliche es nulo?

Cuando el boliche es nulo, hay 3 situaciones:

- Cuando quedan bolas por jugar a ambos equipos o jugadores
la jugada es nula.
- Cuando quedan bolas por jugar a un solo equipo o jugador,
el árbitro le apuntará los puntos de las bolas que queden por jugar.
- Cuando no quedan bolas por jugar en ningún equipo,
la jugada es nula.

¿Cómo colocar el boliche parado o frenado?

Cuando el boliche frena o se desvía por un espectador o por el árbitro
mantiene esa posición.

Cuando el boliche frena o se desvía por un jugador en el terreno de juego
el adversario puede elegir:

- Dejar el boliche en la nueva posición.
- Colocarlo en el lugar de antes
cuando la posición del boliche esté marcada.

- Colocar en la línea que va desde el lugar en el que estaba antes al lugar donde se encuentra de forma visible y a una distancia de menos de 15 metros desde la circunferencia de lanzamiento cuando la posición del boliche esté marcada.

¿Cómo es el lanzamiento de la bola número 1 y las siguientes bolas?

El jugador que lanza el boliche al empezar el parcial lanza la bola número 1.

El jugador no puede usar ayuda de ningún objeto o hacer una línea sobre el terreno para señalar la zona de bombeo de su bola.

La zona de bombeo es la zona de lanzamiento de las bolas.

Cuando un jugador va a lanzar su bola no puede tener otra bola en la otra mano.
Los jugadores deben lanzar las bolas de una en una.

Cuando un jugador lance una bola, no podrá volver a lanzarla.
Pero cuando un jugador lanza una bola y para o mueve las bolas que están entre la circunferencia de lanzamiento y el boliche deben volverse a lanzar.

Está prohibido mojar las bolas o el boliche.
Antes del lanzamiento de la bola, el jugador debe retirar los restos de barro o cualquier cosa pegada a la bola.

Cuando la bola número 1 cae en terreno prohibido el jugador o equipo contrario debe jugar hasta que quede una bola dentro del terreno.

Durante una jugada, las bolas que salen del terreno de juego no son válidas.

¿Cuándo es bola nula?

- Todas las bolas que entran en terreno prohibido o que salen de los límites del terreno son nulas.
- Una bola que cae en el límite del terreno de juego es válida.
- Cuando una bola atraviesa más de la pista de al lado o sale por el fondo de la pista es nula.
- Cuando la bola sale fuera del terreno y después vuelve al terreno porque está en cuesta o por cualquier otro motivo, la bola es retirada.
El árbitro coloca todas las bolas o boliche que mueva en su lugar.

¿Cuándo es bola jugada, parada o desviada?

Cuando un jugador lanza una bola es bola jugada.

Cuando una bola está parada en el terreno es bola parada.

Cuando un jugador lanza una bola,
golpea otra y las mueve
es bola desviada o desplazada.

Cuando un espectador o el árbitro toca una bola sin querer
el árbitro coloca la bola en su posición original.

Cuando un jugador para la bola en movimiento
que ha lanzado otro jugador,
el árbitro descalifica al jugador y a su equipo.

Cuando un jugador toca sin querer la bola en movimiento
de otro jugador
la bola es nula.

Cuando un jugador del equipo contrario toca la bola sin querer
el jugador que lanzó la bola puede volver a lanzarla
o dejarla en la posición original.

Cuando un jugador de un mismo equipo toca su bola sin querer,
un jugador del equipo contrario puede
dejarla en su posición original
o colocarla en la línea que va desde su posición original
a su punto de parada.

¿Cuándo es una bola desplazada?

Cuando el viento o una cuesta en el terreno mueven
una bola que estaba parada,
el árbitro puede colocarla en su posición original.

Cuando un jugador, el árbitro, un espectador o un animal mueve una bola por accidente el árbitro puede colocarla en su posición original.

El árbitro es el responsable de decidir el lugar de las bolas en el terreno de juego.

Cuando una bola mueve a otra bola en la partida es válida.

Actitud de los jugadores y público

Durante el tiempo que un jugador tiene para lanzar su bola los espectadores y otros jugadores deben estar en silencio.

El equipo contrario no debe caminar o hacer gestos que puedan molestar al jugador que lanza.

Los compañeros del equipo de la persona que lanza pueden estar entre el boliche y la circunferencia de lanzamiento.

El equipo contrario debe estar más lejos del boliche o por detrás del jugador que lanza y a una distancia de más de 2 metros.

El árbitro expulsa a los jugadores que no respeten estos puntos cuando los amonesta y siguen comportándose igual.

¿Cuánto tiempo hay para jugar cada bola?

Después de lanzar el boliche todos los jugadores tienen tiempo para lanzar su bola.

El árbitro decide si pone tiempo limitado para el lanzamiento de bolas a los equipos y lo informa a los equipos al comienzo del partido.

El tiempo para lanzar cada bola y el boliche es de 1 minuto.

¿Qué ocurre si un jugador juega una bola que no es la suya?

Cuando un jugador juega una bola que no es la suya el árbitro lo amonesta.

La bola jugada es válida pero el árbitro la sustituye.

En el caso de que vuelva a ocurrir, el árbitro decide que la bola es nula y todas las bolas que ha desplazado vuelve a su posición.

¿Qué ocurre cuando un jugador lanza una bola y no sigue las normas?

Todos los lanzamientos que no sigan las normas hacen que la bola sea nula.

Cuando la bola mueve otra bola, vuelve a su posición original.

El jugador contrario puede aplicar la regla de la ventaja y declarar que la bola que ha movido es válida.

En este caso, la bola lanzada también es válida y todas las bolas que ha movido permanecen en la nueva posición.

¿Puede el árbitro levantar las bolas y obstáculos?

El árbitro puede levantar o mover las bolas y obstáculos para medir por un momento después de marcarlas.

Después de medir, el árbitro debe colocar las bolas y los obstáculos en el mismo lugar que estaban.

Cuando el árbitro no puede mover los obstáculos debe medir con un compás.

Todo lo que la bola ha desplazado debe ser colocado en su lugar original.

¿Cómo es la medición de puntos?

El árbitro realiza la medición de un punto con la supervisión del jugador que ha lanzado el último o cualquiera de sus compañeros.

El equipo contrario siempre tiene derecho a pedir que el árbitro repita la medición.

El árbitro decide el orden de las bolas que va a medir y el momento de la jugada para hacerlo. Puede decidirlo porque él quiere o cuando se lo pide un equipo o jugador.

La decisión del árbitro sobre la medición es la decisión válida.

El árbitro debe realizar las mediciones con instrumentos adecuados. No puede realizar las mediciones con los pies.

Cuando el árbitro mueva una bola o boliche mientras realiza la medición devolverá las bolas o boliche a su lugar inicial.

¿Cuándo son bolas levantadas?

Cuando un jugador o el árbitro coge una bola y la levanta del suelo es una bola levantada.

Está prohibido coger las bolas lanzadas antes del final de la jugada.

La jugada finaliza cuando todos los jugadores lanzan todas las bolas.

Cuando alguien coge una bola después de acabar la jugada pero antes de contar los puntos, la bola es nula.

El árbitro no admite reclamaciones sobre este punto.

¿Qué ocurre si hay 2 o más bolas a la misma distancia del boliche?

Cuando hay 2 bolas de distintos equipos o jugadores a la misma distancia del boliche

hay 2 situaciones:

- Si los 2 equipos no tienen más bolas por jugar, la jugada es nula y repiten la jugada.
Lanza el boliche el equipo que lo lanzó en esa jugada.
- Si uno de los equipos tiene bolas para jugar, el equipo juega y anota los puntos de las bolas que caigan más cerca del boliche que la bola del contrario.

¿Qué ocurre si hay algo pegado a la bola o boliche?

Los jugadores deben retirar cualquier cosa que esté pegada en la bola o boliche antes de realizar la medición.

¿Cómo realizar las reclamaciones?

Debes realizar las reclamaciones al árbitro del partido.

Si la partida ha acabado, el árbitro no admite reclamaciones.

¿Qué ocurre si falta un equipo o jugador?

Los jugadores deben estar presentes en el terreno de juego minutos antes de empezar el partido antes del sorteo.

Cuando un equipo no se presenta después de 5 minutos tras el sorteo el árbitro penaliza al equipo.

Un equipo que está incompleto puede comenzar la partida sin esperar al jugador que no está.

En algunos casos, no tendrá las bolas del jugador que falta para esa partida.

Todos los jugadores deben estar en el terreno de juego durante la partida y no pueden marcharse sin la autorización del árbitro.

En las partidas con tiempo limitado el jugador que quiera marcharse debe jugar sus bolas antes.

Cuando un jugador se marcha sin la autorización, Puede haber varias situaciones:

- Cuando un jugador se presenta en el juego después de comenzar la jugada, solo puede jugar a partir de la siguiente jugada.
- Cuando sus compañeros de equipo ganan la partida el jugador puede participar en la siguiente partida.
- Cuando la partida es por equipos el jugador puede participar en la partida número 2.

Recuerda que una jugada comienza cuando el boliche toca el terreno.

¿Cómo sustituir a un jugador?

Un jugador se puede sustituir en los equipos de 3 personas durante las partidas y solo entre parciales.

Un equipo puede sustituir jugadores antes del inicio de la competición en el sorteo cuando los jugadores suplentes no han sido inscritos como titulares de otros equipos.

¿Cuáles son las sanciones?

Los jugadores que no respetan las normas reciben las siguientes sanciones:

1. Amonestación
2. Anulación de la bola jugada o para jugar.
3. Anulación de la bola jugada o para jugar y de la siguiente bola.
4. Expulsión del jugador culpable de la partida.
5. Descalificación del equipo culpable.
6. Descalificación de los 2 equipos.

¿Cuáles son las sanciones graves?

Cuando un jugador incumple las normas se comporta de forma incorrecta o cuando agrede de forma violenta física o verbalmente a otra persona, tiene una sanción grave.

Las sanciones graves son:

1. Expulsión de la jornada de competición
Esta sanción la aplica el árbitro.
2. Retirada del campeonato
Esta sanción la aplica la federación.

El árbitro o la federación puede extender esta sanción a sus compañeros de equipo.

¿Qué ocurre si llueve el día de la competición?

Cuando llueva el día de la competición la jugada que ha comenzado, debe terminarse. Pero el árbitro o el comité de competición pueden decidir la interrupción o anulación del partido.

